Franz Bardon

Praktyka magicznej ewokacji

Instrukcje przywoływania istot duchowych

z otaczających nas sfer

Dedykacja

Dedykuję to dzieło mojej żonie Marii – towarzyszce mojego życia, w nieustającej pamięci.

Spis treści

Przedmowa

W naszych czasach, Franz Bardon, autor *Wtajemniczenia do Hermetyzmu,* dostał od Boskiej Opatrzności misję i bardzo ważne zadanie, by poprowadzić poszukiwaczy prawdy na ścieżkę do doskonałości. Publikując *Praktykę magicznej ewokacji*, autor udostępnia publicznie swoje drugie dzieło.

W niniejszym traktacie, Franz Bardon sumiennie prowadzi na następny poziom rozwoju tych czytelników i prawdziwych uczniów magii, którzy na podstawie pierwszego dzieła dostali możliwość wejścia na jedyną

właściwą ścieżkę. Autor wyraźnie twierdzi, że na drodze do doskonałości nie może być ociągania się czy stania w miejscu. To z pewnością skutkowałoby regresją w codziennej rutynie. Doprowadziłoby ucznia z powrotem do niewiedzy i ciemności.

Istnieje zatem tylko jedno rozwiązanie, którym jest iść naprzód, ku najjaśniejszym wysokościom. Te jasne wysokości prowadzą każdego, kto nie boi się czynić wysiłku i kto odważnie i nieprzerwanie pracuje nad swoim duchowym wzrostem. Celem tej książki jest zapewnienie tej konkretnej pomocy.

Autor, który w międzyczasie stał się znany z powodu dużego grona czytelników, sumiennie uświadamia swoich uczniów bardzo prostym językiem o wszystkich istotnych czy

nieistotnych zagrożeniach, które pojawiają się, gdy uczeń zejdzie z prawdziwej ścieżki. Autor czyni również wszystko co w jego mocy, by zapobiec takiemu zdarzeniu, gdyż skutkiem będzie to, że uczeń może nie być w stanie powrócić na ścieżkę do doskonałości przez dość długi czas, a niektórzy mogą nie powrócić na nią już nigdy.

Obecnie nie jest dostępna w tym temacie ani jedna książka – czy to ze starożytnych czy obecnych czasów, i niezależnie od tego, jak obiecującą się zdaje, czy jak elokwentnie jest napisana – która da czytelnikowi prawdziwe prowadzenie tak jasno i wyraźnie jak niniejsza praca. W tej książce, autor wiernie i w fascynujący sposób opisuje każdy szczegół, a przy pomocy prostych słów wyjaśnia bardzo szczególne zajścia i cudowne zdarzenia, jakie mają miejsce na naszej planecie, jak również i w innych światach i sferach.

My, czytelnicy, prawdziwi uczniowie i wszyscy inni, którzy są zainteresowani najwyższą wiedzą, nie powinniśmy

zwlekać z wyrażeniem swojej najbardziej szczerej wdzięczności dla Boskiej Opatrzności za Jej łaskę i za autora, którego nam zesłała.

Każda osoba, która jest w stanie dostać tę książkę, powinna uważać się za bardzo szczęśliwą.

Oby ta książka nigdy nie opuściła jej posiadania i oby ta osoba wykonywała instrukcje, wskazówki oraz nauki wiernie i sumiennie.

Otti Votavova

(1903 – 1973)

Wprowadzenie

Na przestrzeni wieków, a głównie podczas ostatnich kilku stuleci, opublikowanych zostało wiele długich rozpraw o sztuce wyższej magii. Niestety, w większości są to tak mylące i niekompletne urywki, że niewiele z nich może służyć za punkt odniesienia dla praktycznych studiów i to tylko w małych fragmentach. Od zarania dziejów jedynie kilka stowarzyszeń było w stanie wtajemniczać ucznia w nauki hermetyczne, czyli w magię, i do tej pory ta nauka pozostała czymś zastrzeżonym wyłącznie dla specjalnie wybranych osób. Była zatem zakrytą i tajemniczą sprawą dla tych, którzy niecierpliwie szukali prawdy.

W średniowieczu, różne religie były wrogo nastawione do wszelkiej magicznej wiedzy. W

naszej historii najbardziej widocznym przykładem jest Inkwizycja. Później, w nowożytnych czasach, magia była uważana za przesąd, a każda osoba, która wykazywała

skłonności w kierunku tej wiedzy, a co dopiero poważnie zajmowała się studiowaniem magii, była uważana za głupca i wyśmiewana. W przeszłości, mistyczne i inne sekty zniesławiły magię do takiego stopnia, że słowo „magia” do dzisiejszego dnia ma wyjątkowo wątpliwą reputację. A każda osoba, która przejawia zainteresowanie czy zrozumienie dla magicznej wiedzy jest uważana za czarnego maga.

W rzeczywistości, prawdziwa magia była początkowo nauczana przez starożytne szkoły proroków i jedynie w najwyższych kręgach. Jednak tylko kilku wybranych członków miało dostęp do tych instytucji. W tamtych czasach jedynie kilka książek zawierało szczątki informacji o prawdziwej magii. Te książki zostały celowo napisane w taki sposób, by nie zdradzić wiele bądź w ogóle niczego nawet dla najbardziej wnikliwego czytelnika, a tym samym nie dawały poszukiwaczowi prawdy całkowitego zrozumienia tematu magii.

W odniesieniu do starożytnych *tajemnic egipskich*, magia drugiej karty Tarota reprezentowana jest przez *Arcykapłankę*. Chętnie kontynuuję prowadzenie poważnego, bacznego czytelnika i ucznia magii po właściwej ścieżce, tak długo jak osoba ta wolna jest od wszelkich fanatycznych religijnych wierzeń i błędnej ideologii. Co więcej, osoba ta musi być przygotowana na dalsze zgłębianie tajemnic wiedzy magii czyli nauki hermetycznej.

Tak jak w mojej pierwszej książce, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, postaram się utrzymywać język drugiego tomu w stylu zrozumiałym dla każdego. Temat magii

ewokacyjnej jest najmniej znaną i najmniej zbadaną gałęzią sztuki. Dołożę zatem starań, by każda osoba, która przeczyta tę książkę, stała się całkowicie zaznajomiona z tym tematem, nie tylko w teorii, lecz przede wszystkim w

praktyce, jeśli tylko tego zechce. Ważne jest jednak, by czytelnik był świadomy, że nie osiągnie żadnych rezultatów w praktyce magii ewokacyjnej dopóki nie ukończy co najmniej ósmego kroku mojej pierwszej książki, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, która jest opisem pierwszej karty Tarota, *Maga*.

Jeśli uda mi się asystować czytelnikowi, który ukończył całą praktyczną część mojej pierwszej książki, by osiągnął tak samo dobre rezultaty z niniejszą pozycją, to osiągnę swój cel. Czytelnicy, którzy studiują tajemne nauki jedynie teoretycznie, odnajdą w tej pracy satysfakcjonujące poszerzenie swojej wiedzy.

Franz Bardon

5



Symbolizm drugiej karty Tarota

6

Druga karta Tarota przedstawia świątynię wtajemniczenia, która jest identyczna z mikrokosmosem, małym światem. Często ta karta jest uważana za świątynię Salomona.

Świątynia jest wspierana przez cztery kolumny symbolizujące cztery elementy i określające wiedzę, odwagę, wolę i milczenie, tj. kabalistyczne Jod-He-Vau-He.

Każda kolumna stoi na okrągłym piedestale ciosanego kamienia symbolizując fakt, że mag, który otrzymuje wtajemniczenie w tej świątyni, jest już absolutnym panem każdego elementu.

Podłoga składająca się z równych kwadratów czarnego i białego marmuru ukazuje pozytywne i negatywne skutki elementów w fizycznym świecie. W wyższym znaczeniu jest to

prawowitość – sfera Jowisza – na płaszczyźnie fizycznej, z którą mag musi być w pełni zaznajomiony przed wtajemniczeniem.

Przed ołtarzem podłoga jest przykryta dywanem, który, podzielony na dwie połowy, ukazuje pozytywne i negatywne skutki wszystkich mocy planetarnego systemu w naszym fizycznym świecie. Mag musi być również absolutnym władcą tych dwóch, tj. elektrycznego i magnetycznego fluidu.

Na dywanie można zobaczyć magiczny okrąg przedstawiający Nieskończoność, tj. Alfę i Omegę. Opis magicznego okręgu znajduje się w odpowiednim rozdziale tej książki.

Wewnątrz okręgu widać pentagram, który jest symbolem mikrokosmosu, małego świata, który musi być w magu w pełni rozwinięty, tj. jest on w doskonałej harmonii z

makrokosmosem. Pentagram jest symbolem mikrokosmosu, podczas gdy makrokosmos

zazwyczaj jest symbolizowany poprzez heksagram.

Mag, ubrany w fioletową magiczną szatę, w lewej dłoni trzyma magiczny miecz jako symbol zwycięstwa, swojej więzi z Bogiem i swojej intuicji osiągniętej poprzez pierwiastek akashy.

Jego wzniesiona prawa dłoń przywołuje, trzymając magiczną różdżkę, symbol jego absolutnej woli, absolutnej mocy.

Po prawej stronie maga na złotym tronie siedzi arcykapłanka, jako reprezentacja Isis, trzymając Księgę Mądrości w swojej lewej dłoni i dwa Klucze Wtajemniczenia w prawej dłoni, jako symbole pozytywnego i negatywnego panowania. Mag, który przygotował się do ewokacji jest przez nią wtajemniczany w głębokie sekrety magii sfer. Na niektórych kartach Tarota, ta kapłanka jest nazywana papieżycą, bądź cesarzową. Skoro jednak ta karta reprezentuje moc i mądrość, to nie musi ukazywać pierwiastka żeńskiego.

Z przodu okręgu są trzy stopnie prowadzące do ołtarza. Symbolizują one opanowanie trzech płaszczyzn – fizycznej, astralnej i mentalnej. Sam ołtarz jest symbolem czci. Trójkąt umieszczony na jego środku demonstruje trójwymiarowy efekt Boskiej Emanacji we

wszystkim, w pierwiastku pozytywnym i negatywnym.

Dwa kadzidła symbolizują fakt, że mag wykonujący ewokację posiada wszystkie pozytywne, dobre i wszystkie negatywne, złe, istoty pod swoją mocą i że jest w stanie je materializować.

Lustro sferyczne na ołtarzu ze swoimi siedmioma sferycznymi kolorami wskazuje

symbolicznie, że mag nie tylko jest w kontakcie ze wszystkimi istotami siedmiu planet poprzez mentalną wędrówkę, lecz że również jest w stanie przywoływać je do naszego fizycznego świata poprzez ewokację.

Na ścianie w tle widać starożytne Egipskie symbole drugiej karty Tarota, czyli obraz Bogini Isis i Nephthys.

CZĘŚĆ I

MAGIA

8

Rozdział 1

Magia

Magia jest największą wiedzą i najwyższą nauką, jaka istnieje gdziekolwiek na naszej planecie. Magia uczy nie tylko praw metafizycznych, lecz również *metapsychicznych*, które istnieją i mają zastosowanie na wszystkich płaszczyznach. Od zarania dziejów, najwyższa wiedza zawsze była znana jako „magia". Była jednak dostępna jedynie dla szczególnych kręgów społeczeństwa, których członkowie byli przeważnie wysokimi kapłanami i

najpotężniejszymi potentatami. Magowie zawsze byli uważani za najwyższych

wtajemniczonych. Znali prawdziwe nauki, lecz trzymali je w tajemnicy wszystkimi środkami, jakie mieli do dyspozycji. Znali dokładnie syntezę swojej własnej religii, jak również wszystkich innych. W przeciwieństwie do nich, zwykłych ludzi uczono religii jedynie w postaci symbolicznej. Dopiero po wielu wiekach kilka fragmentów prawdziwej wiedzy zostało udostępnionych publicznie. Wciąż jednak były one bardzo ukryte, co jest zrozumiałe, gdyż większość ludzi nie była wyedukowana w magii według boskich praw. Rozumieli jedynie kilka fragmentów tej wysokiej wiedzy i jedynie z własnego punktu widzenia.

Rezultatem tego był fakt, że mogli oni przekazywać tę wiedzę w nieadekwatny i jednostronny sposób. Dlatego też

wiedza o magii, nie przesadzając, pozostała tajemną do dzisiejszego dnia.

Zrozumienie prawdziwych magicznych praw zależy od duchowej i magicznej dojrzałości osoby. Aby osiągnąć dojrzałość wymaganą dla tej pracy, absolutnie konieczna jest określona ilość wcześniejszego kształcenia. Czytelnik powinien zatem rozumieć już, dlaczego mówię, że należy ukończyć nauki pierwszej karty Tarota we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu* aż do kroku ósmego włącznie, jeśli chce się osiągnąć sukces w wyższej magii. A to oznacza, że uczeń magii musi ukończyć ósmy krok nie tylko teoretycznie, lecz praktycznie w każdym aspekcie wymienionym w pierwszym tomie.

Nie istnieją cuda jako takie, ani nie istnieje nic, co można uważać za nadprzyrodzone. Ta opinia jest podzielana przez wykształconych racjonalistów i przez tych, którzy nie są w stanie uchwycić czy zrozumieć tego rodzaju zjawisk. Magia jest wiedzą, która uczy praktycznego zastosowania praw, od najniższych praw natury do najwyższych praw ducha. Każdy, kto chce poznać prawa magii, musi najpierw poznać wszystko w zakresie skutków najniższych praw natury, zanim będzie w stanie rozumieć dalsze prawa, a następnie przejdzie do najwyższych z praw.

Zależnie od tego, jak daleko czytelnik zaszedł w tym momencie swojego rozwoju, czy też od tego, które prawa obecnie studiuje, dla łatwiejszego przeglądu może on podzielić magiczną wiedzę na trzy kategorie. Niższa magia zajmuje się prawami natury, ich skutkami, tym jak i gdzie funkcjonują i jak można je kontrolować. Niższa magia jest również znana jako Magia Natury. Średnia magia zajmuje się uniwersalnymi prawami w człowieku, mikrokosmosie, ich skutkami, tym jak i gdzie funkcjonują i jak można je kontrolować. Wysoka magia obejmuje uniwersalne prawa w

makrokosmosie, czyli w całym wszechświecie, ich skutki, to jak i gdzie funkcjonuje i jak może być kontrolowana w całym makrokosmosie. W mojej pierwszej książce kilka razy wspominałem o analogii, którą niższa, średnia i wysoka nauka magii są połączone i podałem pełny opis działania i funkcjonowania tych mocy.

Magiczną wiedzę można porównać do systemu kształcenia, gdzie niższa magia jest

przedmiotem w szkole podstawowej, magia średnia, która jest magią człowieka, przedmiotem szkoły średniej, a wyższa magia jest wykładana na uniwersytecie. Skoro, według *Tablicy* 9

*Hermesa*1 uniwersalnym aksjomatem właściwym dla magii jest „jak na górze – tak na dole” i vice versa, to mówiąc wprost, mówienie o niskiej, średniej i wysokiej magii jest niepoprawne.

Istnieje właściwie tylko jedna wyjątkowa magia, a stopień dojrzałości, który dany mag osiągnął jest miarą jego własnego rozwoju. Uniwersalne prawa, niezależnie od tego, czy stosowane dla dobrych czy złych intencji, zawsze pozostają takie same. Stosowanie prawa zależy od charakteru i intencji osoby. Jeśli mag używa swoich mocy dla dobrych celów, może dla siebie wybrać określenie „biała magia”. Jeśli używa swoich zdolności dla złych celów, to może mówić o „czarnej magii”. Lecz niezależnie od tego, czy działania maga są moralnie dobre czy złe, to zachodzą według dokładnie tych samych praw.

Rozsądny czytelnik nie będzie miał wątpliwości, że nie istnieje ani biała ani czarna magia. To rozróżnienie zostało wprowadzone do powszechnego użytku przez mistyczne i

religijne sekty, gdyż osobę, która im nie odpowiada nazywają czarnym magiem. Dla uderzającego

porównania pomyśl, że równie nierozmyślne byłoby z uniwersalnego punktu widzenia powiedzieć na przykład, że noc jest zła, a dzień jest dobry. Jedno nie może istnieć bez drugiego i oba bieguny musiały powstać, gdy makrokosmos i mikrokosmos były tworzony, aby jedno różniło się od drugiego.

Bóg, stwórca wszechświata, nie stworzył nic nieczystego czy złego. Nie znaczy to, że człowiek powinien czynić i dobro i zło. Różnica pomiędzy nimi istnieje, by pozwolić człowiekowi odróżniać prawdę od jej przeciwności i by mógł on to opanować. Prawdziwy mag nie będzie zatem nigdy niedoceniał negatywnego, lecz również nie będzie go unikał.

Zawsze będzie pozwalał negatywności zająć należne jej miejsce i negatywność musi być dla niego tak użyteczna, jak pozytywność. Oznacza to, że mag nigdy nie uważa negatywnych mocy za złe. Będzie patrzył na dobro i zło nie z religijnego, lecz z uniwersalnego punktu widzenia.

Magia jest zazwyczaj mylona z czarodziejstwem czy czarownictwem. Chcę zatem krótko wytłumaczyć różnicę pomiędzy magią, a czarodziejstwem. Prawdziwy mag zawsze stosuje się do uniwersalnych praw, zna ich przyczyny i skutki i celowo używa tych mocy, podczas gdy czarownik używa mocy, których źródła nie zna, chociaż jest w pełni świadomy konsekwencji tworzonych przez używanie tych mocy. Nie ma on jednak pojęcia o ich właściwym połączeniu, gdyż nie ma wiedzy o uniwersalnych prawach. Może znać jedno czy dwa prawa, czy też posiadać o nich częściową wiedzę, lecz nie widzi prawdziwego połączenia pomiędzy działaniem, rozwijaniem i funkcjonowaniem tych

uniwersalnych praw, gdyż nie osiągnął koniecznej do tego dojrzałości.

Z drugiej strony, prawdziwy mag, nie chcąc być uważanym za czarownika, nigdy nie zrobi niczego nie mając pełnej wiedzy o tym, co wykonuje. Czarownik również może użyć jakiejś części swojej wiedzy o magii z dobrymi czy złymi intencjami, niezależnie od tego, czy używa pozytywnych czy negatywnych mocy. Lecz nie ma prawa nazywać się magiem.

Szarlatan jest osobą, która oszukuje innych ludzi. Nie jest on ani czarownikiem, ani magiem.

Używając pospolitych słów, jest on oszustem. Szarlatani lubią chwalić się o wysokich magicznych zdolnościach, których naprawdę nie posiadają i próbują otaczać się zasłoną mistycznej tajemnicy, by ukrywać swoją prawdziwą niewiedzę.

To ta kategoria ludzi jest odpowiedzialna za złe imię, jakie otrzymała prawdziwa magiczna nauka. Cechami prawdziwego maga nie są ani tajemnica, ani zewnętrzne paradowanie, wręcz przeciwnie. Jest on skromny, zawsze próbuje pomagać ludziom i tłumaczyć dojrzałym 1 Chodzi tutaj oczywiście o słynną *Szmaragdową Tablicę*, której autorstwo przypisuje się Hermesowi Trismegistusowi – przyp. tłum.

osobom tajemnice magii. Naturalnie, nie będzie on wyjawiał swoich tajemnic ludziom, którzy jeszcze do nich nie dojrzeli, by uniknąć degradacji świętej nauki. Prawdziwy mag nigdy nie demonstruje swojej wiedzy o nauce magii poprzez zewnętrzne zachowanie. Prawdziwy mag nie różni się praktycznie od przeciętnego obywatela, gdyż zawsze

próbuje on przystosować się do każdej osoby, sytuacji czy okazji. Jego magiczny autorytet jest wewnętrzny, bez zewnętrznego splendoru.

Istnieje jeszcze jedna wariacja magii, którą wymienię, gdyż często jest mylona z prawdziwą magią, lecz nie ma z nią nic wspólnego. Mam na myśli tak zwane kuglarstwo. Manualne zdolności kuglarza i jego umiejętność wywoływania iluzyjnych impresji u obserwujących go ludzi, pozwala kopiować mu niektóre zjawiska, które prawdziwy mag sprowadza poprzez stosowanie uniwersalnych praw. Fakt, że kuglarze zawsze używają dla swoich trików słowa

„magia”, ponownie świadczy o jego spłyceniu. Nie zamierzam podawać czytelnikowi żadnych szczegółów kuglarskich trików. Faktem jest jednak, że kuglarz nie jest ani czarownikiem ani magiem, nawet jeśli nadaje sobie najbardziej obiecujące imiona z powodu swojej ogromnej manualnej zręczności.

W tej książce opiszę syntezę tej części magii, która do tej pory nie została odkryta. Jest to magia ewokacji, która jest najtrudniejszą do zrozumienia. Od najstarszych wieków antyczności do czasów obecnych, opublikowano setki książek zawierających instrukcje przywoływania istot i czynienia paktów z diabłem etc. Lecz żadna z tych książek nie dawała czytelnikowi prawdziwej wiedzy, nie mówiąc o zapewnieniu sukcesu przy zastosowaniu zalecanych instrukcji. Prawdziwe jest jednak to, że od czasu do czasu, w pojedynczych przypadkach, ze względu na własny talent i dojrzałość, ktoś osiągał częściowy sukces.

Prawdziwy mag, który chce zgłębić magiczną ewokację nie musi się obawiać, że nie osiągnie niczego, bądź że osiągnie jedynie częściowy sukces. Przekona się on szybko, że z

podaną tutaj syntezą magii ewokacyjnej, będzie on w stanie wykonać udaną ewokację.

Inne kategorie magii, jak na przykład, magia mimiczna, sympatyczna, magia zaklęć, nie będą w tej książce omawiane, gdyż te obszary mogą być z łatwością zbadane przez samego maga, jeśli będzie nimi zainteresowany. Instrukcje w tych tematach można znaleźć w zwykłych książkach zajmujących się takimi tematami.

Rozdział 2

Pomoce magiczne

Chociaż prawdziwy mag może osiągnąć wszystko swoją własną mocą – którą samodzielnie osiągnął na skutek swojej duchowej dojrzałości podczas magicznego rozwoju, to może on zdecydować się na używanie magii ceremonialnej i wszelkich pomocy, które do niej należą.

Korzyścią, jaką oferuje magia ceremonialna jest to, że poprzez powtarzane używanie jednego instrumentu do tej samej operacji, można osiągnąć rezultaty bez użycia własnej mocy. Magia ceremonialna umożliwia zatem łatwiejszą pracę z okultystycznymi mocami poprzez użycie różnych narzędzi pomocniczych. W zasadzie wszystkie zewnętrzne urządzenia, wszystkie magiczne instrumenty, są pomocą dla świadomości i pamięci maga. Poprzez kierowanie uwagi na określony instrument, reprezentowane przez niego zdolności i moce sprowadzone są do świadomości maga. Gdy tylko mag, podczas aktu ewokacji, weźmie w dłoń dowolny instrument, otrzyma pożądany kontakt i właściwy rezultat bez żadnego specjalnego wysiłku.

Jeśli, na przykład, bierze w dłoń swoją magiczną różdżkę, która reprezentuje jego absolutną wolę, to natychmiast

zostanie osiągnięty kontakt z pożądanym duchem, dzięki różdżce, 11

poprzez wolę maga. To samo zdarzy się w odniesieniu do wszystkich innych magicznych pomocy, gdyż one również symbolizują duchowe moce, prawa i jakości.

Mag, który chce używać magii ceremonialnej, powinien być bardzo drobiazgowy jeśli chodzi o jego magiczne instrumenty, gdyż te rzeczy mają być traktowane z prawie religijnym zachwytem. Ich wartość wzrasta z ostrożnym, dokładnym i pełnym uwagi używaniem.

Magiczne instrumenty są tym samym, co święte relikwie i pomagają magowi stworzyć konieczną świątynną atmosferę wymaganą dla magii ceremonialnej. W momencie ich zastosowania, mag musi być prawie w stanie ekstazy. Jeśli instrument zostanie użyty dla jakiegokolwiek innego celu niż ten, dla którego jest przeznaczony, traci swoją magiczną skuteczność i nie może dłużej służyć oryginalnemu celowi.

Skoro każdy magiczny instrument wymaga odpowiedniego uczucia szacunku ze strony maga, to musi być utrzymywany poza wzrokiem osób niewtajemniczonych, by uniknąć jego

profanacji. Zatem, zanim mag sięgnie po swój magiczny instrument, musi przejść proces mentalnego oczyszczania poprzez modlitwę, bądź odpowiednią medytację. Nigdy nie może dotknąć magicznego instrumentu, jeśli nie jest on potrzebnym składnikiem ceremonii. Musi zawsze być świadomy faktu, że każdy magiczny instrument symbolizuje najbardziej boskie prawa, a zatem musi być traktowany jak relikwia. Jedynie w rękach maga pamiętającego o tym wszystkim, instrument przyniesie zamierzony skutek.

Stosując wszystkie środki zalecane odnośnie podejścia do wszelkich magicznych

instrumentów, mag wytworzy w sobie wyjątkowo silną manifestację wiary, woli i wszystkich właściwości prawa, a tym samym tak zwiększy swój magiczny autorytet, że będzie w stanie swoją wolą wpłynąć na istotę czy moc, by wytworzyła ona rezultaty, jakich on oczekuje.

Nawet jeśli mag nie używa swoich magicznych instrumentów przez bardzo długi okres czasu, to wciąż pozostaną one w stałym kontakcie z wartościami, jakie symbolizują. Jako że każdy instrument jest magicznie ładowany (tj. dedykowany) określonym celem, to nigdy nie traci swoich magicznych mocy, o ile jest właściwie używany, nawet przez całe wieki od momentu jego ostatniego zastosowania.

Jeśli ładowanie i konsekracja magicznych instrumentów zakłada, że mogą one być użyte jedynie przez określonego maga, dla którego zostały stworzone, to żaden inny mag nie może ich używać. Nie posiadałyby żadnej skuteczności nawet w rękach maga, który jest w pełni wtajemniczony w świętą naukę magii, chyba że byłyby one przez niego naładowane dla jego własnych celów.

W następnych rozdziałach opisane zostaną najważniejsze magiczne instrumenty, razem z ich symbolicznymi funkcjami oraz praktycznym zastosowaniem podczas działań magii

ceremonialnej. Używając tych informacji jako punkt wyjścia, każdy mag będzie w stanie wykonać dalsze instrumenty służące szczególnym magicznym celom, jeśli będzie to konieczne czy pożądane. Ja postaram się jedynie podać wytyczne tego, jak mag ma w tym względzie postępować.

Rozdział 3

Magiczny okrąg

Wszyscy autorzy książek zajmujących się magią ceremonialną i podający opisy zaklęć i inwokacji istot wszelkiego rodzaju podkreślają, że magiczny okrąg odgrywa w tym 12

najważniejszą rolę. Można znaleźć setki instrukcji odnośnie tego, jak wykonać magiczny okrąg by osiągnąć różne cele. Takie instrukcje można na przykład znaleźć w takich dziełach jak *Albertus Magnus*, *Clavicula Salomonis*, *Goetia*, Agrippa, *Magia Naturalis*, *Faust Magia Naturalis* i w starożytnych pismach. Wszędzie powiedziane jest, że podczas inwokacji czyli przywoływania istoty, trzeba stać wewnątrz magicznego okręgu. Lecz nie podawane jest prawie żadne wyjaśnienie ezoterycznego symbolizmu magicznego okręgu. Zamierzam zatem aspirującemu magowi podać całkowicie satysfakcjonujący opis magicznego okręgu według uniwersalnych praw i analogii.

Prawdziwy magiczny okrąg jest symboliczną reprezentacją makrokosmosu i mikrokosmosu, czyli doskonałego człowieka. Oznacza on początek i koniec, Alfę i Omegę, jak również i wieczność, która nie ma ani początku ani końca. Zatem magiczny okrąg jest symbolicznym diagramem nieskończoności, Boskości we wszystkich jej aspektach, jakie mogą być zrozumiane przez mikrokosmos, czyli przez prawdziwego adepta, doskonałego maga.

Narysowanie magicznego okręgu oznacza symbolizowanie Boskości w Jej doskonałości, osiągnięcie kontaktu z Nią. Ma to miejsce przede wszystkim w momencie, gdy mag stoi w środku magicznego okręgu, gdyż to właśnie poprzez ten akt, kontakt z Boskością jest przedstawiany wizualnie. Jest to kontakt maga, w jego najwyższym poziomie świadomości, z makrokosmosem. Zatem, z punktu widzenia prawdziwej magii, logiczne jest, że stanie na środku magicznego okręgu, jest ekwiwalentem istnienia w jednej świadomości z

jednością uniwersalnej Boskości. Widać z tego wyraźnie, że magiczny okrąg nie jest jedynie diagramem ochrony przed niepożądanymi negatywnymi wpływami, lecz bezpieczeństwo i nienaruszalność powstają poprzez ten świadomy i duchowy kontakt z Najwyższym. Mag, który stoi na środku magicznego okręgu, chroniony jest od wszelkiego wpływu, dobrego czy złego, gdyż sam naprawdę symbolizuje Boskość we wszechświecie. Co więcej, stojąc w środku magicznego okręgu, mag reprezentuje również Boskość w mikrokosmosie, kontroluje i rządzi istotami wszechświata w sposób absolutny.

Zatem ezoteryczne znaczenie stania na środku magicznego okręgu jest zupełnie inne od tego, jakie zazwyczaj podają książki o magii ewokacyjnej. Jeśli mag stojący w środku magicznego okręgu nie będzie świadomy faktu, że w danej chwili symbolizuje Boga, nieskończoną Boskość, to nie będzie w stanie wywrzeć żadnego wpływu na żadnej istocie. Mag jest w tym momencie doskonałym magicznym autorytetem, którego mocy wszystkie istoty muszą się absolutnie podporządkować. Jego wola i rozkazy, jakie wydaje istotom czy mocom, są równoważne z wolą i rozkazami Nieskończoności, Boskości i muszą tym samym być

bezwarunkowo respektowane przez istoty i moce, jakie mag przywołał. Jeśli mag podczas takiej operacji nie będzie posiadał właściwego podejścia wobec swoich czynności, to degraduje się do poziomu czarownika, szarlatana, który jest jedynie naśladowcą, a nie ma żadnego prawdziwego kontaktu z Najwyższym. Autorytet maga w takim przypadku byłby raczej wątpliwy. Co więcej, byłby on w niebezpieczeństwie utraty swojej kontroli nad takimi istotami i mocami, czy też, co jeszcze gorsze, mógłby być przez nie zwiedziony, nie wspominając o innych niepożądanych i nieprzewidzianych niespodziankach i

towarzyszących zjawiskach, na które byłby wystawiony, zwłaszcza w przypadku negatywnych mocy.

Sposób, w jaki magiczny okrąg ma być utworzony, zależy od stopnia dojrzałości i indywidualnego podejścia maga. Diagram, czyli rysunek poprzez który wyrażana jest Boskość wewnątrz okręgu, jest przedmiotem religijnych koncepcji maga. Procedura stworzenia magicznego okręgu wykonywana przez maga z orientu jest nieprzydatna dla maga okcydentu, gdyż jego idea Boskości i Nieskończoności jest całkiem odmienna od posiadanej przez maga z dalekiego wschodu. Jeśli mag okcydentu narysowałby magiczny okrąg według instrukcji orientalnej, ze wszystkimi boskimi nazwami odnoszącymi się do niego, byłoby ono nieskuteczne i nie mogłoby wykonać swojego celu. Mag chrześcijański nie może zatem nigdy 13

rysować okręgu według hinduizmu, czy innej religii, jeśli chce zaoszczędzić sobie zbędnego wysiłku. Konstrukcja magicznego okręgu od początku zależy od indywidualnych idei i wierzeń oraz indywidualnej koncepcji Boskości, która ma być symbolizowana graficznie przez ten okrąg. Dlatego też prawdziwy mag nigdy nie rysuje okręgu, przeprowadza rytuału czy wykonuje instrukcji odnoszących się do magii ceremonialnych, jeśli sam nie identyfikuje się z własną praktyką. Byłoby to podobne do noszenia orientalnego ubioru w okcydencie.

Mając to na uwadze, naturalnym wnioskiem jest, że magiczny okrąg musi być rysowany całkowicie według spojrzenia na życie i dojrzałości reprezentowanych przez maga.

Wtajemniczony, który jest świadomy harmonii wszechświata i jego dokładnej hierarchii, oczywiście wykorzysta swoją wiedzę przy rysowaniu magicznego okręgu. Taki mag może,

jeśli chce i jeśli pozwalają na to okoliczności, narysować na swoim magicznym okręgu diagramy reprezentujące całą hierarchię wszechświata, a tym samym wejść w kontakt z wszechświatem i obudzić swoją świadomość wszechświata dużo szybciej. Jeśli to konieczne, może on rysować kilka okręgów w różnych odstępach od siebie, by użyć ich dla reprezentacji hierarchii wszechświata w formie boskich imion, geniuszy, książąt, aniołów i innych mocy.

Przy rysowaniu okręgu trzeba oczywiście odpowiednio medytować i brać pod uwagę

koncepcję boskich aspektów. Prawdziwy mag musi wiedzieć, że boskie imiona są

symbolicznymi opisami boskich jakości i mocy. Logiczne jest, że podczas rysowania okręgu i wprowadzania do niego boskich imion, mag musi również rozważyć analogie odpowiadające danej mocy, takie jak kolor, liczba i kierunek geograficzny, jeśli nie chce pozwolić na pojawienie się wyłomu w jego świadomości, gdy nie przedstawi wszechświata w jego pełnej analogii.

Każdy magiczny okrąg, niezależnie od tego, czy jest prostym czy skomplikowanym

rysunkiem, zawsze będzie służył swojemu celowi, zależnie oczywiście od zdolności maga do sprowadzania swojej własnej świadomości do pełnej zgodności z uniwersalną, kosmiczną świadomością. Nawet duża obręcz od beczki spełni swoje zadanie, jeśli mag jest w stanie odnaleźć odpowiedni stan umysłu i jest całkowicie przekonany, że okrąg, w środku którego stoi, reprezentuje wszechświat, na który może wpływać, jako reprezentacja Boga.

Mag zda sobie sprawę, że im większe posiada oczytanie, intelektualne zdolności i wiedzę, tym bardziej

skomplikowany będzie jego rytuał i magiczny okrąg, by zapewnić wystarczające wsparcie dla jego duchowej świadomości. Umożliwi to potem łatwiejsze połączenie mikrokosmosu i makrokosmosu na środku okręgu.

Jeśli chodzi o same okręgi, to można rysować je w różny sposób, by dopasować się do okoliczności, sytuacji, celu i możliwości, niezależnie od tego, czy są one proste, czy zawierają skomplikowany system hierarchiczny.

Przy pracy na powietrzu, do rysowania okręgu na ziemi trzeba użyć magicznej broni, sztyletu bądź miecza. Przy pracy w pomieszczeniu, okrąg może być narysowany na podłodze

kawałkiem kredy. Można również na okrąg użyć dużego arkusza papieru. Jednak najbardziej idealnym okręgiem jest wyszywany na kawałku płótna, flaneli czy jedwabiu, gdyż taki okrąg może być rozłożony zarówno w pokoju, jak i poza domem. Okręgi narysowane na papierze mają ten minus, że papier szybko się wyciera i rozpada. W każdym przypadku okrąg musi być wystarczająco duży, by mag mógł się w nim swobodnie poruszać. Przy rysowaniu okręgu najważniejszy jest właściwy stan umysłu i pełna koncentracja. Jeśli narysuje się okrąg bez koniecznej koncentracji, z całą pewnością rezultatem będzie okrąg, lecz nie magiczny.

Magiczny okrąg, który został umieszczony na kawałku płótna bądź jedwabiu musi być na nowo symbolicznie rysowany palcem, magiczną różdżką, bądź inną magiczną bronią. Nie zapomnij przy tym o koniecznej koncentracji, medytacji i stanie umysłu. Mag musi w takim 14

przypadku być w pełni świadomy faktu, że to nie magiczna broń rysuje okrąg, lecz boskie wartości symbolizowane przez ten instrument. Co więcej, musi on zdawać sobie

sprawę, że to nie on rysuje magiczny okrąg w momencie koncentracji, lecz że Boski Duch prowadzi jego rękę jako instrument dla narysowania okręgu. Zatem przed rysowaniem magicznego okręgu należy poprzez medytację i identyfikację utworzyć świadomy kontakt z omnipotencją, Nieskończonym.

Wykształcony mag, posiadając dogłębne opanowanie praktycznych ćwiczeń pierwszej karty Tarota objaśnionych w mojej pierwszej książce *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, nauczył się podczas jednego z kroków, jak stawać się w pełni świadomym ducha i jak świadomie działać jako duch. Nie będzie dla niego trudne wyobrażenie sobie, że to nie on, lecz Boski Duch we wszystkich swoich wysokich aspektach rysuje magiczny okrąg, jaki chce stworzyć. Mag nauczył się zatem, że chociaż dwie osoby mogą fizycznie wykonywać to samo, to w świecie niewidzialnym nie będzie to tym samym,. Zatem czarownik, który nie posiada koniecznej dojrzałości, nigdy nie będzie w stanie narysować prawdziwego magicznego okręgu.

Mag, który jest również zaznajomiony z Kabałą, może narysować drugi, podobny do węża okrąg w środku pierwszego okręgu i podzielić go na 72 pola, nadając każdemu z tych pól imię geniusza. Te imiona geniuszy, razem z ich analogiami, muszą być narysowane magicznie poprzez prawidłowe ich wymówienie. Przy pracy z okręgiem wyszytym na kawałku płótna, imiona umieszczane w różnych polach muszą być po łacinie lub po hebrajsku. Podam dokładne szczegóły o geniuszach, ich analogiach, użyciu i skutkach w moim następnym dziele zatytułowanym *Klucz do prawdziwej Kabały*. Wyszyty okrąg ma tę przewagę, że można go łatwo rozłożyć i ponownie złożyć bez rysowania i ładowania go na nowo przy każdym użyciu. Wąż przedstawiony w środku jest nie tylko kopią wewnętrznego okręgu, lecz przede wszystkim jest

symbolem mądrości. Poza tym można do tego wężowego symbolu przypisać inne atrybuty, na przykład siłę węża, moc wyobraźni etc. Niemożliwe jest podanie pełnego opisu tego wszystkiego, gdyż wykraczałoby to daleko poza zakres niniejszej książki.

Mag buddyjski rysuję swoją mandalę umieszczający swoje pięć bóstw w formie figur czy diagramów ich odpowiedniej emanacji, medytuje w tym momencie nad każdym pojedynczym bóstwem, którego wpływ próbuje przywołać. Ta magiczna ceremonia jest moim zdaniem równoznaczna z rysowaniem magicznego okręgu, chociaż jest to właściwie prawdziwa modlitwa do buddyjskich bóstw. Nie muszę mówić więcej na ten temat, gdyż wystarczająco dużo materiałów zostało w literaturze wschodu opublikowanych o tym rodzaju magicznej praktyki, czy to w egzoterycznych, czy w tajemnych manuskryptach.

Magiczny okrąg może służyć wielu celom. Może być używany dla ewokacji istot, bądź jako środek ochrony przeciw niewidzialnym wpływom. Nie we wszystkich przypadkach musi on być rysowany czy umieszczany na ziemi. Może być również narysowany w powietrzu

magiczną bronią jak magiczny miecz, czy magiczna różdżka, pod warunkiem, że mag jest w pełni świadomy uniwersalnej jakości protekcji etc. Jeśli nie ma pod ręką żadnej magicznej broni, okrąg może również być wykonany palcem, czy samą dłonią, o ile jest to wykonywane we właściwym duchu, w zgodzie z Bogiem. Możliwe jest nawet stworzenie magicznego okręgu poprzez samą wyobraźnię. Efekt takiego okręgu na mentalnej czy astralnej płaszczyźnie, a pośrednio również w tym fizycznym świecie, zależy od stopnia i siły takiego wyobrażenia. Wiążąca siła okręgu jest powszechnie znana w magii magnetycznej. Co

więcej, magiczny okrąg można stworzyć poprzez kumulację elementów, bądź kondensację światła.

Przy praktykowaniu ewokacji, pożądane jest narysowanie na środku okręgu w którym się stoi, mniejszego okręgu bądź pentagramu, którego jeden z wierzchołków skierowany jest do góry, co jest symbolem reprezentującym człowieka. Jest to symbol małego świata, człowieka jako prawdziwego maga.

15

Książki opisujące konstrukcję magicznego okręgu wyraźnie stwierdzają, że podczas aktu inwokacji, mag nie może opuścić okręgu, co w swoim magicznym sensie oznacza nic innego jak to, że świadomość Absolutu (tj. z makrokosmosu), czy kontakt z nim nie mogą być przerwane. Nie trzeba mówić, że mag, podczas swojej magicznej operacji przy użyciu magicznego okręgu, gdy istota stoi przed nim, nie może wykroczyć poza okrąg ciałem fizycznym, o ile nie skończył eksperymentu i nie zwolnił danej istoty.

To wszystko wyraźnie wskazuje, że prawdziwy magiczny okrąg jest naprawdę najlepszym środkiem do praktykowania magii ceremonialnej. Mag zawsze będzie wiedział, że magiczny okrąg jest w każdym sensie najwyższym symbolem w jego rękach.

Przytaczanie wzoru magicznego okręgu nie jest konieczne, gdyż po tym co powiedziałem powyżej, każdy mag będzie teraz wiedział jak postępować i od niego zależy wykorzystanie podanych tutaj instrukcji. Nie może on jednak nigdy zapomnieć głównej rzeczy, to jest postawy, jakiej potrzebuje pracując z magicznym okręgiem; jedynie gdy poprzez medytację i wyobraźnię osiągnie konieczny

kosmiczny kontakt, tj. osobiste połączenie z Bogiem, będzie kwalifikował się do wejścia do okręgu i rozpoczęcia w nim pracy.

Rozdział 4

Magiczny trójkąt

Magiczny trójkąt, w przeciwieństwie do magicznego okręgu symbolizującego

nieskończoność, połączenie z Bogiem, Alfę i Omegę, jest symbolem manifestacji,

wszystkiego co uczynione, wszystkiego co kiedykolwiek zostało stworzone. Bez wiedzy o symbolizmie magicznego trójkąta i wszystkich innych magicznych pomocy, rytualna i ceremonialna praca nie byłaby możliwa. Wszystkie stare księgi czy rytuały egzorcyzmu generalnie wymagają, by mag pracujący z magicznym trójkątem widział, że przywoływany duch, istota i moc manifestują się. Manifestacja istoty – ducha – w trójkącie jest tylko jednym z aspektów magii rytualnej i żadna istota nie dokona pełnej manifestacji dopóki mag nie zrozumie całego symbolizmu magicznego trójkąta. By uchwycić właściwą koncepcję tego symbolizmu, trzeba do pewnego stopnia być zaznajomionym z Kabałą i trzeba posiadać kompletną wiedzę o tajemnicy liczby trzy. Im więcej osoba wie o analogii mistycznej liczby trzy, tym głębiej będzie w stanie spenetrować symbolizm trójkąta, jaki rysuje i tym łatwiej będzie istocie się manifestować.

Zbyt daleko zaprowadziło by nas w tym miejscu pełne omówienie mistycznej liczby trzy i jej analogii. Mogę podać jedynie kilka wskazówek, które mogą posłużyć magowi za wytyczne.

Przede wszystkim trójkąt jest diagramem trójwymiarowego świata jaki znamy, tj. świata mentalnego, astralnego i fizycznego. Każda moc, jaka jest wysyłana do fizycznego świata musi przejść przez trzy wymienione płaszczyzny. Diagram ukazuje nam, że trójkąt musi być ułożony jednym wierzchołkiem do góry, a tym samym wskazywać, że dwie moce wysyłane są z górnego wierzchołka na prawo i lewo i kończą się linią ustalającą ich granice. Biorąc obraz tych dwóch rozchodzących się linii jako całość, ukazują one dwie uniwersalne moce, Plus i Minus, elektryczność i magnetyzm, które są zjednoczone jedną dolną linią.

Symbolizuje to ukazany świat przyczynowy, który z astrologicznego punktu widzenia równoznaczny jest z Saturnem, tj. z mistyczną liczbą trzy. W świecie mentalnym symbolizuje siłę woli, intelekt i czucie; w świecie astralnym symbolizuje moc, prawowitość i życie; a w świecie fizycznym symbolizuje, jak już było wspomniane, Plus i Minus oraz Neutralność.

16

Trójkąt ze swoją prawowitością jest tym samym odzwierciedlony we wszystkim i na każdej płaszczyźnie, gdyż jest on początkiem wszystkiego, co zostało stworzone, przyczyną wszystkiego co pojmowalne. Dobrze wiadomo, że mistyczna liczba trzy, tj. symbolizm trójkąta, odgrywa ważną rolę w każdej religii. Na przykład w Chrześcijaństwie istnieje Trójca: Bóg Ojciec, Bóg Syn i Bóg Duch Święty. W Hinduizmie istnieje Brahma, Vishnu i Shiva, tj. twórca, utrzymujący i niszczyciel etc. Można by tutaj podać setki symbolicznych analogii, lecz mag sam może wchodzić głębiej w szczegóły tego symbolizmu i jego analogii.

Najważniejszą rzeczą, jaką musi on wiedzieć jest to, że trójkąt równoboczny jest dla maga uniwersalnym symbolem

zajmującym pozycję tuż za magicznym okręgiem.

Mag nigdy nie byłby w stanie sprowadzić określonej mocy czy istoty do okręgu bez pomocy magicznego trójkąta, gdyż okrąg jest, jak wiemy, symbolem nieskończoności, a nie symbolem manifestacji. Żaden mag nie może nigdy o tym zapomnieć. Można oczywiście przywołać również istotę czy moc do figury innej niż trójkąt, i jest to zazwyczaj wykonywane przy niższych duchach, lecz mając do czynienia z wysokimi mocami czy wysoką rangą istot, mag nigdy nie będzie w stanie pracować bez narysowania właściwego diagramu, tj. trójkąta, zaraz po utworzeniu magicznego okręgu. Mag będzie teraz świadom faktu, że okrąg jest pierwszym diagramem nie mającym granic, a trójkąt jest pierwszym diagramem z

ograniczeniami, czyli przestrzennym symbolem, do którego może zostać wystała istota, moc etc.

W przypadku magicznej ewokacji, trójkąt musi być odpowiednio duży by dać wystarczająco dużo miejsca dla mocy czy istoty ewokowanej, gdyż istota czy moc nigdy nie może być większa niż sam trójkąt. Mag musi upewnić się, że istota czy moc, jaką przywołał do trójkąt jest pod jego pełną kontrolą i że on sam, stojąc na środku okręgu, reprezentuje wyższą moc, uniwersalną, boską ideę. Zatem istota, która została wezwana do trójkąta, nie jest w stanie go opuścić bez pozwolenia maga, czyli, używając magicznego określenia, bez „abdykacji”. Jeśli chodzi o kształt trójkąta, to może być on ostry bądź prostokątny.

Dla trójkąta używa się tego samego materiału, co dla okręgu. Przy pracy na wolnym powietrzu, trójkąt może być narysowany magiczną bronią, taką jak magiczny miecz czy sztylet. Jeśli okrąg został zapisany na kawałku materiału, to trójkąt musi również być na nim narysowany. Konstrukcja

trójkąta musi być przeprowadzona magicznie – nie jest do tego stosowania fizyczna ręka maga, lecz musi on być rysowany, gdy mag jest w pełni świadomy swojej mentalnej i astralnej dłoni, podobnie jak przy tworzeniu magicznego okręgu. Inaczej trójkąt nie wytworzy żadnego efektu i nie będzie miał wpływu na przywoływaną moc czy istotę. Mag musi medytować, że z pomocą trójkąta jako najwyższego symbolu, dokonywana jest manifestacja pożądanej istoty czy mocy. Mag szybko zda sobie sprawę, że im więcej wie o symbolizmie magicznego trójkąta, tym większy będzie jego wpływ na istoty czy moce, jakie przywołał. Co więcej, wielką korzyścią dla maga jest wiedzieć już podczas rysowania trójkąta, że jest w swojej świadomości połączony z Bogiem, który to stan sprowadzi poprzez medytowanie czy użycie swojej wyobraźni, że właściwie to nie mag rysuje trójkąt, lecz bóstwo wcielone w maga. Przed każdym użyciem, przydatne jest przerysowanie linii starego trójkąta przy pomocy jednej z magicznych broni, by ożywić analogie wewnątrz trójkąta i wewnątrz umysłu maga. W przypadku trójkąta namalowanego na kawałku materiału, mag powinien bronią zarysować jego linie. W przypadku magicznych operacji, które nie wymagają magicznej broni, linie trójkąta można nakreślić magiczną różdżką, bądź samym palcem.

Pieczęć czy talizman danej istoty zazwyczaj jest umieszczany na środku trójkąta, by wyrazić jej symboliczne znaczenie. Pełny opis tego, jak wykonać pieczęć czy talizman podam w jednym z następnych rozdziałów. Dobrze wykształcony mag może, zamiast pieczęci, 17

umieścić na środku trójkąta odpowiednio naładowany kondensator fluidów, nalewając go do płaskiego naczynia, w tak zwany magiczny kielich. Lecz może on również użyć kawałka bibuły zaimpregnowanej kondensatorem fluidów i odpowiednio naładowanej dla manifestacji mocy czy istoty,

jaką mamy wezwać. Od preferencji maga zależy, której z tych opisanych możliwości będzie używał. W niektórych przypadkach, szczegóły te mogą jednak zależeć od wyboru mocy czy istot, które mają być przywołane czy manifestowane poprzez wolę maga.

Kondensatory fluidów: płynne, stałe, proste i złożone, opisywałem już w mojej pierwszej książce *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*. Mag może używać prostych bądź skomplikowanych kondensatorów, zależnie od tego, które najlepiej służą jego celom.

Magiczny trójkąt, jak widać z tego co powiedziałem, jest głównie diagramem pozwalającym magowi na kontakt z mocą czy istotą, jaką chce zastosować. Może służyć określonemu celowi, bądź, jeśli to konieczne, kilku celom. Głównym jego przedmiotem jest po pierwsze wejść w kontakt z istotą czy mocą, jaką mag chce zastosować, po drugie wezwać określoną istotę z makrokosmosu do naszego fizycznego świata, a po trzecie skondensować tę istotę w taki sposób, by mogła wywierać określony skutek na naszym fizycznym świecie. Wszystko to jest kierowane przez wolę maga. Istota czy moc ewokowana przez maga będzie wpływała na świat mentalny, astralny bądź fizyczny, zależnie od tego, czego życzy sobie mag.

Według zasad, które są już dobrze znane magowi, każda moc czy istota będzie miała swój skutek wewnątrz sfer, do których została wezwana i w których została skondensowana.

Oznacza to, że na przykład istota wysłana do sfery mentalnej nie będzie w stanie wpływać na świat fizyczny, lecz będzie skuteczna jedynie w świecie mentalnym. Tak samo jest odnośnie świata astralnego i fizycznego. Więcej szczegółów odnośnie tajemnicy kondensacji, czyli

materializacji z jednej sfery na drugą, będzie podanych w późniejszym rozdziale.

Rozdział 5

Magiczne kadzidło

Wielu ludzi mylnie uważa, że pożądana istota czy moc musi pojawić się, kiedy wykonują oni jedynie okadzanie bądź inkantacje i są bardzo rozczarowani, kiedy ostatecznie nie odnoszą w ogóle sukcesu, bądź jest on jedynie częściowy. Czasami stają się oni ofiarami własnej wyobraźni czy też różnego rodzaju halucynacji, co jest jeszcze gorsze. Odkryję teraz przed czytelnikiem wielką tajemnicę i symboliczne znaczenie magicznego kadzidła.

Przede wszystkim, symbolizm kadzidła kryje tajemnicę materializacji i kondensacji pożądanej istoty czy mocy. Ten fakt znany jest niewielu wtajemniczonym i wiele ewokacji, w których planowana jest eksterioryzacja istoty, idzie w niewłaściwym kierunku. Dobrym przykładem tego, co chcę powiedzieć jest porównanie takiej błędnej procedury z rybą wyciąganą ze swojego elementu, z wody, przy założeniu że będzie ona żyła na powietrzu. Nie jest zaskoczeniem, że ryba szybko umrze. Tak samo jest w przypadku wzywania istot i mocy.

Jeśli istota ma zostać wezwana ze świata niewidzialnego do naszego świata fizycznego, to trzeba stworzyć atmosferę, która będzie jej odpowiadać. Podobnie niemożliwe byłoby dla człowieka wejście z ciałem fizycznym do subtelniejszej atmosfery, bez wcześniejszego powzięcia koniecznych do tego środków. Odpowiednie zdolności maga, razem z silną wolą i wiarą, mogą jednak pozwolić mu na wytworzenie w naszym mikrokosmosie oscylacji, która będzie odpowiednia

dla istoty, a tym samym pozwoli magowi się z nią skontaktować.

Podobna procedura była opisana we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, w rozdziale zajmującym się magią lustra. Niemniej, w takim przypadku istota nie byłaby nigdy w stanie 18

przenieść się do naszego fizycznego świata i na niego oddziaływać. Jedynie wysokie inteligencje (istoty duchowe), zaznajomione z prawami fizycznego świata i wiedzące jak je stosować, tak jak wysoki wtajemniczony, który zna i kontroluje prawa sfer poza fizycznym światem, są w stanie samodzielnie przygotować miejsce manifestacji, czyli w naszym przypadku trójkąt. Jednak w takim przypadku mag nie ma możliwości rozkazywania i używania istoty, która musiała sama stworzyć warunki do projekcji, nawet jeśli stworzy w sobie formę bóstwa. Musiałby zadowolić się faktem, że taka istota nie uważałaby go za prawdziwy magiczny autorytet, lecz przeciwnie, próbowałaby celowo go zwieść, bądź

odmawiałaby posłuszeństwa. Ten rodzaj ewokacji, w którym istota sama tworzy konieczną atmosferę, jest niestety praktykowany przez czarowników, którzy z powodu niewiedzy czy niepełnego magicznego rozwoju, nie są w stanie przygotować tak zwanej magicznej przestrzeni dla przywoływanej istoty.

Istota wezwana w ten sposób przez czarownika, w większości przypadków odmówi

posłuszeństwa, bądź będzie próbowała zwieść czarownika, czy nawet zmusić go do zawarcia umowy, paktu, nie wspominając o groźbach i wielu innych zagrożeniach, którym taki czarownik musiałby stawić czoła. Przypadek dr

Fausta i Mefistofelesa jest tego uderzającym przykładem. W dalszej części tej książki będę miał trochę więcej do powiedzenia o nich dwóch. W historii człowieka, bez wątpienia istnieją setki takich przykładów, lecz większość z nich jest nieznana. Prawdziwy wtajemniczony, stosujący właściwe środki i rozważający wszelkie stosowne analogie dla rytualnej magii, nigdy nie będzie musiał obawiać się takiej tragedii. Konieczne jest zatem, by mag dobrze znał symbolizm wszystkich magicznych pomocy i rozumiał je, by uzyskać całkowitą kontrolę nad istotami i mocami.

Kadzidło służy, jak powiedziałem wyżej, jako symbol manifestacji istoty. Mag jest zobligowany do stworzenia atmosfery koniecznej dla istoty, jaką chce przywołać. Nie może polegać na istocie, by to zrobiła, gdyż to jedynie stworzyłoby atmosferę pasującą do jej celów. Inaczej mag będzie w niebezpieczeństwie całkowitego poddania się wpływowi tej istoty. Według najstarszych dostępnych tajemnic tego tematu, tworzenie atmosfery dla pożądanej istoty dowolnej rangi było rozumiane jako dopasowanie magicznej przestrzeni. Do obecnych czasów używano różnych instrukcji. Posiadamy stary egipski papirus podający instrukcje, jak stworzyć konieczną koncentrację na magicznej przestrzeni, lecz przez to, że te symbole były błędnie interpretowane, to albo nie były w ogóle używane, albo całkiem źle pojęte.

Przygotowując przestrzeń dla materializacji istoty, co należy do symbolizmu kadzidła, konieczne jest, by dana przestrzeń została najpierw zaimpregnowana. Omawiałem już impregnację przestrzeni na płaszczyźnie fizycznej i jej ładowanie dla siebie bądź dla kogoś innego we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu* i podkreślałem, jak ważna przy przygotowywaniu kadzidła jest ta impregnacja, koncentracja magicznej przestrzeni dla określonej istoty czy mocy, która ma się ukazać. Jakość impregnacji przestrzeni

zależy od rodzaju mocy czy istoty, jaka ma być ewokowana. Na pewno nikt nie będzie ładował przestrzeni pierwiastkiem ziemi, kiedy chce pracować z elementem ognia etc. Byłoby to nie tylko nielogiczne, lecz również sprzeczne z prawem. Jeśli na przykład mag pracuje z istotami elementów, musi naładować elementem istoty przestrzeń, w jakiej chce by się ona pojawiła. Gnomy i inne duchy ziemi mogą pojawić się jedynie w miejscach wypełnionych (tj. naładowanych) elementem ziemi, duchy wody jedynie w miejscach naładowanych elementem wody, duchy powietrza ukażą się jedynie tam, gdzie przeważają mentalno-astralne elementy powietrza, a salamandry czyli duchy ognia w przestrzeni naładowanej elementem ognia. Wyższe istoty i inteligencje muszą mieć miejsce wypełnione światłem. To światło musi mieć kolor planetarnej analogii. Istoty pozaplanetarne mogą pojawić się jedynie w miejscu wypełnionym czystym białym światłem.

Dokładne kolorowanie planetarnego światła dokonywane jest poprzez wyobraźnię. Na przykład, istoty ze sfery Saturna pojawią się jedynie, gdy stworzysz kolor fioletowy, kolor Saturna. Istoty planety Jowisza ukażą się, jeśli wibracja koloru będzie niebieska. Istoty Słońca pojawią się w kolorze złotym, pochodzące z planety Mars – w kolorze czerwonym,

pochodzące z Wenus – w zielonym, pochodzące ze sfery Merkurego – w pomarańczowym i pochodzące z Księżyca – w kolorze srebrzystym. Przy pracy z pozytywnymi istotami, kolorowanie indywidualnych sfer w lśniącym świetle powinno być bardzo niewielkie. Im ciemniejszym staje się kolor, tym trudniej jest się w nim zamanifestować dobrej istocie. Przy pracy z negatywną istotą, odpowiedni kolor musi być głęboki i nasycony. Jeśli ktoś próbuje sprowadzić

pozytywną istotę do przestrzeni zaimpregnowanej kolorem o ciemnej wibracji –

nawet jeśli byłby to odpowiedni kolor – to mogłoby się zdarzyć, że negatywna istota danej sfery planetarnej przybrałaby kształt przywoływanej pozytywnej istoty, próbując odgrywać jej rolę. Zasadą jest, że pojawia się istota o charakterystyce stworzonego koloru. Niższe istoty potrzebują ciemniejszego koloru, tj. wolniejszej wibracji niż wyższe istoty, które rzeczywiście mają czystszy kolor, czyli kolor o wyższej wibracji. Podczas pracy na otwartym powietrzu, określona przestrzeń musi być wyznaczona przy pomocy wyobraźni. Podczas pracy w zamkniętym pomieszczeniu, ważne jest by odpowiednim elementem został naładowany cały pokój. Impregnacja jest wykonywana oddychaniem przez płuca lub pory ciała i używaniem mocy wyobraźni, bądź poprzez samą siłę wyobraźni. By stworzyć odpowiednio zabarwione światło czy element, mag musi użyć swojego ciała, które najpierw naładuje elementem bądź

kolorowym światłem, a później opróżni wysyłając tę kumulację w przestrzeń, poprzez swoje dłonie i magiczną różdżkę, bądź bezpośrednio poprzez pory ciała, tym samym wypełniając tę przestrzeń i ożywiając ją – tj. przygotowując – dla istot, czy mocy do przywołania. Ta praktyka, wyobrażanego przenoszenia zabarwionego światła z ciała maga do pokoju, używana jest dla przywoływania istot i mocy, które mają służyć własnym celom maga. Ta sama metoda używana jest w przypadku, gdy mag chce wysłać i skondensować ze swojego ciała, duszy i ducha – tj. ze swojego mikrokosmosu – jakość lub moc, która należy do planetarnej analogii.

Przy pracy z istotami, które mają służyć innym ludziom, impregnacja może być wykonywana jedynie poprzez samą

wyobraźnię. Przestrzeń impregnowana jest wtedy bezpośrednio z wszechświata. Pożądana moc czy istota będzie w stanie działać i intensyfikować się jedynie w przestrzeni przygotowanej w ten sposób. Jeśli przestrzeń jest wystarczająco zaimpregnowana, mag może zdecydować się na stworzenie specjalnej kondensacji w magicznym trójkącie i uformować w nim, z pomocą swojej wyobraźni, kształt przywoływanej istoty. Moc

kondensacji, czyli dynamiki odpowiedniego elementu, ma tutaj olbrzymie znaczenie, gdyż skuteczna manifestacja istoty całkowicie od tego zależy. Aby ułatwić tę kondensację, mag może również zastosować słabe kadzidło, którego składniki muszą jednak odpowiadać planetarnej sferze, z jakiej przywoływana jest istota.

Jeśli mag chce wytworzyć szczególnie silne fizyczne skutki, wtedy podczas palenia kadzidła, w kształt stworzony dla pojawienia się istoty trzeba przenieść odpowiednio skondensowany fluid elektryczny bądź magnetyczny. Można również umieścić jeden z fluidów, bądź oba –

nazywane fluidem elektromagnetycznym (*Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, rozdział o

„woltowaniu") – w kondensatorze fluidów, który następnie będzie użyty przez istotę dla wywołania skutków fizycznych. Jeśli mag zamierzający zmaterializować istotę nie nalega na jej pojawienie się w określonej formie i nie przeszkadza mu, że istota pojawia się bez kształtu, bądź w kształcie wybranym przez samą siebie, to powierzchnia płynnego czy stałego kondensatora fluidów umieszczonego wewnątrz trójkąta musi zostać naładowana

odpowiednim elektromagnetycznym woltem, podczas gdy mag koncentruje się na życzeniu, by każda istota mogła

używać jego mocy dla wywierania pożądanych rezultatów. Instrukcje wymagane do stworzenia tego ładunku wolta w kształcie kuli z elektrycznym fluidem w 20

środku, a magnetycznym na zewnątrz, czytelnik znajdzie we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, we wspomnianym rozdziale. Również tutaj trzeba wziąć pod uwagę wszystkie prawa, na przykład to odnoszące się do czasu trwania skutku etc. Fizyczne palenie kadzidła z niezbędnymi składnikami, jedynie ułatwi kreację elektromagnetycznego fluidu.

Prawdopodobnie mag będzie musiał go używać na początku, gdy będzie potrzebował czegoś dla wsparcia swojej koncentracji w tej materii. Lecz nie jest to niezbędne, a dobry mag, mając nad wszystkimi prawami doskonałą kontrolę, z pewnością może się bez tego obyć.

Używanie składników narkotycznych, sugerowane w wielu książkach o egzorcyzmach, będzie unikane przez prawdziwego maga, gdyż takie narkotyki, poza swoim trującym skutkiem, nie pomagają przywoływać pożądanej istoty, lecz jedynie powodują halucynacje bądź podobne projekcje pożądanej istoty w podświadomości maga. Zatem prawdziwy mag nigdy nie zagrozi swojemu zdrowiu poprzez takie czy podobne eksperymenty.

Jeśli mag chce przywołać zmarłe osoby, czy jakiekolwiek inne istoty żyjące w świecie akashy, czyli w świecie astralnym i chce by się przed nim pojawiły, bądź też chce użyć ich dla określonych celów, to musi w opisany wyżej sposób zaimpregnować pokój akashą, stworzyć elektromagnetyczny fluid jako ładunek wolta i użyć go w powyższy sposób.

Powrócę jednak do tego tematu opisując go szerzej w jednym z następnych rozdziałów zajmujących się nekromancją.

Rozdział 6

Magiczne lustro

Użycie magicznego lustra w magii rytualnej rzadko było zalecane w książkach o magii, gdyż bardzo niewielu wtajemniczonych zaznajomionych było z właściwym zastosowaniem

kondensatorów fluidów w odniesieniu do luster, a posiadający tę wiedzę trzymali ją w wielkiej tajemnicy.

Magiczne lustro jest magiczną pomocą, która nie jest absolutnie niezbędna, lecz mag zawsze doceni jego wsparcie w swojej pracy, zwłaszcza gdy ma do czynienia z mocami czy istotami o mniejszej inteligencji. W niektórych przypadkach, magiczne lustro może nawet zastąpić magiczny trójkąt. Bardzo korzystne jest magiczne lustro z kondensatorem fluidów, lecz jeśli mag nie ma takiego kondensatora, to będzie mógł obyć się bez niego, a to znaczy, że wystarczy magiczne lustro optyczne.

Pełny opis użycia magicznego lustra podałem w jednym z rozdziałów mojej pierwszej książki, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu.* Powiem zatem jedynie o celu, jakiemu magiczne lustro służy w połączeniu z ewokacją i w jaki sposób może ono ułatwić tę pracę. W magii rytualnej może ono być użyte dla następujących celów:

1. Do skontaktowania się z mocami i istotami i uczynienia ich widzialnymi. Dla tego celu, magiczne lustro jest albo umieszczane w trójkącie, albo, co jest jeszcze bardziej korzystne, przymocowane do górnego wierzchołka trójkąta,

do zewnątrz. Następnie trzeba naładować bądź zaimpregnować lustro pożądaną mocą. Stosując swoją wyobraźnię, musisz

koncentrować swoje życzenie osiągnięcia danego celu do wnętrza skondensowanej mocy –

wolta – przed właściwą ewokacją.

2. Magiczne lustro może być również użyte dla impregnacji przestrzeni. Wtedy konieczna dynamika zostanie zachowana automatycznie podczas całego czasu ewokacji, a mag nie 21

będzie musiał zwracać na to szczególnej uwagi. Tym samym będzie on w stanie koncentrować się całkowicie na innych fazach swojego rytuału, na przykład na materializacji bądź jasnowidzeniu. W takim przypadku, lustro należy umieścić w rogu pokoju, by jego wpływ działał na całej przestrzeni danej operacji magicznej.

3. Lustra można użyć jako magnetycznej siły dla przyciągania istoty, którą się ewokuje. By to zrobić, powierzchnia lustra musi być naładowana kondensatorem fluidów skierowanym w stronę, w którą ma działać. Lustro następnie umieszcza się na środku trójkąta bądź na szczycie jego najwyższego punktu.

4. Co więcej, magicznego lustra można również użyć jako akumulatora czy kondensatora – by można było zgromadzić w nim tak dużo jakościowej i ilościowej mocy, by pozwolić przywoływanej istocie wywoływać pożądane skutki. Nie ma znaczenia, jeśli w tym

przypadku istota ma być przekształcona przy pomocy skondensowanej mocy w widzialny kształt, czy też

zamierzony jest jakiś inny rezultat. Wszystko to zależy od tego, co mag chce osiągnąć.

5. Co więcej, magiczne lustro może zastąpić telefon. Dla tego celu kondensator fluidów musi być naładowany akashą i należy stworzyć stan bezczasowości i bezprzestrzenności poprzez moc koncentracji. Następnie ewokacja jest wymawiana do lustra. Magiczne lustro staje się zatem astralnym kanałem komunikacji. Jest to nie tylko sposób na przywoływanie do siebie określonej istoty czy mocy, gdyż sama istota jest w stanie mówić do maga z lustra. Mag może zatem czasami słyszeć głos istoty nie tylko mentalnie czy astralnie, lecz również fizycznie, jak gdyby mówiła przez głośnik. Jednak co do zasady, to do maga należy wybór sfery, w jakiej ma działać lustro. Lustro naładowane dla świata fizycznego może umożliwić ludziom nie wykształconym magicznie słyszenie głosu ducha. Oczywiście poprzez tę metodę lustra, dwóch równie wykształconych magów może rozmawiać ze sobą nawet na największe

odległości – nie tylko astralnie i mentalnie, lecz również fizycznie – i będą mogli słyszeć oni każde słowo poprzez fizyczne uszy.

6. Istnieje jeszcze jeden cel, któremu może służyć lustro w magii rytualnej – jest to ochrona przed niepożądanymi wpływami. Zazwyczaj tworzy ją kondensacja światła. Przy ładowaniu lustra, mag musi koncentrować się na swoim życzeniu utrzymywania z dala wszystkich niepożądanych wpływów. Moc radiacji lustra naładowanego w taki sposób musi być

wystarczająco duża, by uniemożliwić larwie, fantomowi etc. wejście w przestrzeń na jakiej działa mag. Pod żadnym pozorem nie mogą one spenetrować tej przestrzeni. Również

w tym przypadku lustro należy tak ustawić, by promieniowało na cały pokój czy przestrzeń, w której przeprowadzana jest dana magiczna operacja.

Generalnie, mag będzie wykorzystywał lustro tylko do jednego celu. Zastosuje je do tego problemu, który zdaje się mu najtrudniejszym. W magii ceremonialnej, mag może używać więcej niż jednego lustra, jako magicznej pomocy, by osiągnąć swoje cele i ułatwić pracę.

Rozdział 7

Magiczna lampa

Magiczna lampa, znana jako tak zwana *lanterna magica*, jest również często opisywana w wielu starych tekstach i księgach zajmujących się ewokacją. W praktyce magii rytualnej stanowi ona bardzo ważną pomoc i mag z pewnością będzie chciał używać jej w swojej 22

pracy. Magiczna lampa jest symbolem oświecenia, poznania, doświadczenia, intuicji i wewnętrznego światła; mówiąc w skrócie – lampa reprezentuje wszystkie symboliczne analogie światła. Zapalanie lampy jest, z hermetycznego punktu widzenia, równoznaczne z zapalaniem wewnętrznego światła maga i sprawianiem by płonęło ogniem. Kolor oznacza jakość, wibrację i oscylację światła – to również jest jedna z tajemnic magicznej lampy.

Jakość istoty bądź sfery jest wyrażana poprzez charakter istoty. Im czystszy i jaśniejszy kształt przybiera kolorowa atmosfera istoty i im bardziej ona lśni i błyszczy, tym wyższa jest jej inteligencja i tym czystsza jej jakość. Niskie bądź negatywne istoty pojawiają się w ciemnym i chmurnym (tj. zanieczyszczonym) kolorze.

Wiedza o tym wszystkim jest ogromnie ważna dla maga praktykującego magię rytualną. Jego oświecenie jest symbolicznie wyrażane przez lampę. Przy pracy z istotami, lampę należy przykryć kolorowym szkłem bądź celofanem w taki sposób, by tworzony kolor odpowiadał

istocie. Zatem przy pracy z istotami elementów, dla duchów ognia lampa będzie miała szkło rubinowe, by promieniowała światłem czerwonym. Dla duchów powietrza, potrzebne jest światło ciemnoniebieskie. Lampę trzeba zatem przykryć ciemnoniebieskim celofanem, bądź

kawałkiem jedwabiu w tym kolorze, tym samym tworząc niebieskie światło. Duchy wody, czyli tak zwane nimfy wodne, muszą mieć światło zielone. Dla duchów ziemi trzeba używać żółtego koloru, który może mieć odcień brązowego. Kolor akashy może być używany jako światło uniwersalne i w tym przypadku lampa musi mieć kolor fioletowy. Wysokie duchy czy inteligencje ze świata poza planetami potrzebują światła białego. Dla istot pochodzących z określonej planety, światło musi być stworzone w taki sposób, by odpowiadać kolorowi tej planety. Zatem istoty Saturna potrzebują światła koloru jasnofioletowego bądź ultramaryny, istoty z Jowisza – niebieskiego, z Marsa – czerwonego, ze Słońca – żółtego, z Wenus –

zielonego, z Merkurego – opalizującego, a z Księżyca – światła białego. Jedynie w bardzo ograniczonej liczbie przypadków operacje magii rytualnej mogą być przeprowadzone przy normalnym sztucznym świetle, gdyż fizyczna elektryczność ma zły wpływ na astralną oscylację, która w czasie operacji wibruje w pokoju czy miejscu używanym do tego celu.

Generalnie, *lanterna magica*, czyli lampa magiczna wyposażona jest w świeczkę, bądź palnik oliwny. Idealnym światłem jest płomień spirytusu (alkoholu). Spirytus musi być

przygotowany w specjalny sposób: trzeba zmieszać ze sobą jedną trzecią kwiatów rumianku i dwie trzecie spirytusu, a następnie pozostawić w zamkniętej butelce bądź słoiku na 8-9 dni, a następnie tę miksturę należy przefiltrować. Spirytus przygotowany w ten sposób jest równocześnie użytecznym kondensatorem fluidów, który może być ponadto naładowany wolą maga dla osiągnięcia lepszych rezultatów. Naładowany spirytus, gdy zostanie zapalony, pomaga stworzyć korzystną atmosferę, która również przyczynia się do osiągnięcia dobrych rezultatów. Ogień spirytusu można również naładować dla jasnowidzenia, innych operacji z magicznym lustrem, bądź dla innych magicznych działań astralnych, które nie potrzebują sztucznego światła. Jeśli mag działa w zamkniętym pomieszczeniu, lampę można postawić w magicznym okręgu bądź w rogu pokoju. Najbardziej korzystne jest umieszczenie jej nad głową maga, by pokój był równo oświetlony. Przy zapalaniu lampy, mag musi medytować i koncentrować się na jednoczesnym rozpaleniu wewnętrznego światła duszy i ducha.

Rozdział 8

Magiczna różdżka

Najważniejszą pomocą w magii rytualnej jest i zawsze będzie magiczna różdżka. Od dawien dawna magowie i czarownicy byli przedstawiani z magiczną różdżką. Szarlatani i iluzjoniści sceniczni używają jej do dzisiaj, próbując omamić oczy swojej publiczności różnego rodzaju

sztuczkami. Osoba, która uważa, że wystarczy trzymać magiczną różdżkę w dłoni by czynić 23

cuda, jest w błędzie. Podam tutaj wytłumaczenie symbolicznego znaczenia i opis syntezy magicznej różdżki, widziane z magicznego punktu widzenia – zarówno teoretycznie, jak i dla praktycznego zastosowania.

Przede wszystkim, magiczna różdżka jest symbolem woli, mocy i siły, poprzez które mag utrzymuje swój wpływ na sferze, dla której została ona wykonana i naładowana. Mag dla swojej praktyki nie będzie miał tylko jednej różdżki, lecz wykona ich kilka, zależnie od tego co zamierza robić czy osiągnąć.

Właściwym celem magicznej różdżki jest pomóc magowi wysyłać swoją wolę na każdą sferę czy płaszczyznę. Może on mieć różdżkę by 1) wpływać na każdą istotę, ludzką czy zwierzęcą, 2) leczyć ludzi z chorób i odpędzać złe, niepożądane wpływy, 3) ewokować wysokie inteligencje i inwokować demony i duchy. Powiedzenie, że magiczna różdżka symbolizuje absolutną moc maga, jest w pełni uzasadnione. Osoba, która zrozumiała tajemnicę magicznej różdżki w jej ogromie, nigdy nie wykona swoich operacji magii rytualnej bez tego narzędzia.

Zbyt daleko zaprowadziłoby nas, gdybym próbował tutaj przytoczyć wszystkie możliwości magicznej różdżki. Dla inteligentnego ucznia te wskazówki wystarczą i posłużą za wytyczne.

Jego wiedza będzie powiększona przez obszerną medytację.

Magiczna różdżka jest kondensatorem, niezależnie od tego, z jakiego materiału, ani w jaki sposób jest wykonana. Naładowana wolą maga, wyraża określoną moc. Może być prosta (zwyczajny rodzaj różdżki), bądź złożona. Wszystkie

różdżki wyrzeźbione z drewna uważane są za różdżki proste. Lecz można użyć tylko specjalnego rodzaju drewna, odpowiadającego danemu celowi. Zatem leszczyna czy wierzba powinny być używane dla różdżki życzeń.

Różdżka życzeń jest modyfikacją magicznej różdżki. Chociaż różdżka wykonana z jesionu może być używana jako magiczna różdżka dla wszystkich magicznych działań, to mag, wykonując operacje magii rytualnej, naładuje ją jedynie dla celu leczenia ludzi. Różdżka wykonana z bzu, dzięki swojej analogii z Saturnem, zapewnia szczególną skuteczność przy inwokowaniu czy ewokowaniu duchów elementów i przyzywaniu demonów. Do wykonania magicznej różdżki dowolnego rodzaju można również użyć gałązek wierzby, gdyż jest ona bardzo dobrym kondensatorem fluidów. Uważny czytelnik będzie pamiętał, że wierzby są często uderzane przez pioruny z powodu ich wysokiej zawartości wody oraz ich zdolności absorbowania. Może on również pamiętać stare powiedzenie odnoszące się do burzy: „Od wierzby uciekaj, pod bukiem się schroń” 2. Drewno dębu bądź akacji również jest doskonałym materiałem na wykonanie magicznej różdżki.

Rzeczywiście łatwo jest wykonać magiczną różdżkę z jakiegokolwiek rodzaju drewna, jakie były wspomniane. Przytnij gałązkę, około 1-2 cm średnicy i około 30-50 cm długości, usuń z niej korę i wygładź. Często wycinanie magicznej różdżki było ograniczone do określonych okresów astrologicznych i mag zaznajomiony z astrologią może przy wykonywaniu różdżki użyć swojej wiedzy. Lecz taka procedura nie jest konieczna, gdyż mag bardzo dobrze wie, że gwiazdy mogą mieć określony wpływ, lecz nie mogą zmusić mędrca do czegokolwiek, gdyż to on nimi rządzi. Zatem każdy może wykonać magiczną różdżkę z jednego ze

wspominanych wyżej materiałów. Jeśli magiczna różdżka ma służyć celom rytualnym, to zalecane jest użycie do przycinania gałązki nowego noża. Nóż może być potem używany dla innych rytualnych celów czy magicznych działań. Nie można go jednak w takim wypadku nigdy używać dla jakiegokolwiek zwykłego celu. Jeśli mag nie zamierza używać noża po przycięciu i wygładzeniu gałązki na magiczną różdżkę, to powinien zakopać go by zapobiec jego wpadnięciu w czyjej ręce.

2 *Ang.”From the willow flee, look for a beech-tree”, niem. "Weiden sollst du meiden, Buchen sollst du suchen!".*

Innym rodzajem magicznej różdżki jest stalowy magnes, który musi być wyposażony w wyizolowany uchwyt. Weź stalowy pręt około 30-50 cm długości i 2 cm średnicy, wypoleruj go i pokryj niklem by zapobiec jego rdzewieniu. Najlepszą stalą do tego celu jest elektro-stal, tj. stal magnetyczna. Po niklowaniu pręta, mag może namagnetyzować go używając

elektrycznej zwojnicy, podobnie jak przy magnetyzacji podkowy, czy magnesu w silniku elektrycznym. Im większa siła przyciągania magnesu, tym lepiej on działa. Jest to sposób na uzyskanie bardzo silnego stalowego magnesu, który będzie działał w ten sposób, lecz będzie również służył jako doskonała magiczna różdżka dla wielu magicznych i magnetycznych eksperymentów. Najpierw należy zlokalizować północny i południowy biegun, na magicznym elektro-magnetycznym pręcie i zaznaczyć je: biegun południowy minusem, a biegun północny plusem. Dla izolacji pręta, jego środek musi być owinięty jedwabną wstążką szerokości dłoni, ok. 8-10cm. Można użyć do tego również gumowego węża, bądź

wydrążonego kawałka drewna nasuniętego na pręt. Taka różdżka pozwoli magowi tworzyć wiele magnetycznych i magicznych zjawisk, spośród których kilka wymienię tutaj.

Jeśli mag pracuje z elektromagnetycznym fluidem wszechświata, zamierzając

zintensyfikować go silnie w fizycznym świecie, to musi trzymać różdżkę w taki sposób, by środek jego prawej dłoni dotykał bieguna dodatniego, a środek lewej dłoni bieguna ujemnego.

Innymi słowy końce różdżki spoczywają na środkach wewnętrznych stron dłoni. Wtedy elektryczny fluid z wszechświata musi być poprowadzony dzięki wyobraźni przez prawą stronę pręta do ciała maga. Dodatnia radiacja pręta (czyli radiacja bieguna *od*) będzie zatem silnie zintensyfikowana, gdyż posiada tę samą oscylację i ułatwi magowi przechowanie elektrycznego fluidu w ciele. Tę samą procedurę trzeba zastosować dla fluidu magnetycznego i bieguna południowego. Następnie mag intensyfikuje ponownie elektryczny fluid, który wcześniej zatrzymał w ciele, tym razem koncentrując go w dodatnim końcu pręta tak silnie, że może sprawić, by jego wpływ działał bezpośrednio w świecie fizycznym. To samo należy wykonać odnośnie fluidu magnetycznego, który zostanie zatrzymany w lewej stronie pręta, która jest biegunem radiacji negatywnej. Środek pręta, przykryty materiałem izolującym, pozostaje neutralny. Jeśli mag, poprzez moc wyobraźni, skoncentruje teraz swoją intencję na skondensowanym elektromagnetycznym fluidzie stalowego magnesu różdżki, to różdżka naprawdę stanie się magiczną różdżką. Poprzez elektromagnetyczny fluid, który promieniuje z pręta jak promieniste światło, możliwa jest każda realizacja w świecie fizycznym.

Wtajemniczeni zazwyczaj używają tej różdżki dla wpływania na chorych i dla wszystkich magnetycznych zjawisk. Ta elektromagnetyczna różdżka jest, według Prawa Wszechświata, doskonałym kondensatorem o tym samym rodzaju oscylacji, co wszechświat, lecz w bardzo subtelny sposób. Osoba medytująca nad tym tematem, będzie w stanie odkryć inne

zastosowania według uniwersalnych praw. Mag może na przykład wyciągać fluid z

wszechświata jak antena i zatrzymywać w swoim ciele, albo przenosić go poprzez moc wyobraźni na innych ludzi, będących w pobliżu bądź daleko. Różdżka wkrótce stanie się nieodzownym narzędziem dla maga, gdyż skoncentrowana w niej pozytywna i negatywna moc pozwoli mu tworzyć niezbędne oscylacje w swoim elektromagnetycznym fluidzie.

Istnieją również magiczne różdżki wypełnione stałym, płynnym bądź złożonym

kondensatorem. Wiele można powiedzieć o wykonywaniu takich różdżek i tym, jakich metod używać, lecz ja wymienię jedynie najbardziej odpowiednią dla maga w jego pracy. Weź

gałązkę czarnego bzu, 30-50 cm długości i 1-2 cm średnicy, usuń korę i wygładź ją papierem ściernym. Następnie usuń jej środek, byś uzyskał pustą rurkę z bzu. Zakorkuj jeden koniec rurki i zapieczętuj ją woskiem. Z drugiej strony włóż kondensator (może być płynny), a następnie zapieczętuj szczelnie również ten koniec rurki. Różdżka jest teraz gotowa do użycia. Jeśli chcesz, możesz użyć innego rodzaju drewna, na przykład gałązki jesionu, wierzby, dębu bądź leszczyny. Gałązka musi być pozbawiona rdzenia poprzez

przewiercenie jej ostrożnie długim, małym wiertłem, co utworzy z niej rurkę. Zamiast płynnego 25

kondensatora można użyć stałego. Wszystkie te kondensatory fluidów opisane są we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*. Możliwe jest również, zamiast stałego kondensatora, użycie bibuły nasiąkniętej płynnym kondensatorem, która po wyschnięciu jest naładowana, a następnie po zwinięciu, włożona do pustej przestrzeni różdżki. Minusem drewna jest to, że z czasem pleśnieje, zwłaszcza, jeśli zawiera kondensator fluidów i robią się w nim otwory.

Może być więc ono zastąpione metalową rurką. Najlepsze są te metale, które są dobrymi przewodnikami ciepła i elektryczności. Najlepszym ze wszystkich jest oczywiście miedziana rurka o średnicy 1-1,5 cm. Aby uniknąć utleniania się powierzchni metalu, rurkę można niklować, chromować bądź cynkować przed wypełnieniem jej kondensatorem. Otwór z jednej strony musi być zaspawany od razu, a drugi zaraz po wypełnieniu rurki. W ten sposób uzyskasz pierwszej klasy różdżkę stosowną do wszystkich celów. Magowie pracujący z kolei z magnetycznym i elektrycznym fluidem mogą stworzyć dla siebie różdżkę wykonaną według powyższych instrukcji z żelaznej bądź stalowej różki dla działań z magnetycznym fluidem i z miedzianej rurki dla operacji z fluidem elektrycznym. W taki sam sposób tworzy się różdżkę uniwersalną, z tym wyjątkiem, że trzeba użyć do niej niklowanego brązu zamiast miedzi czy żelaza.

Mag zamiast kondensatora fluidów może użyć też kondensatora wykonanego z kamieni półszlachetnych. Dla swojego elektrycznego fluidu użyje miedzianej różdżki, której wnętrze wypełnione jest sproszkowanym bursztynem, co jest niedoścignionym kondensatorem dla tego rodzaju

fluidu. Dla swoich operacji z fluidem magnetycznym, mag będzie musiał

wypełnić stalową rurkę sproszkowanym kryształem górskim zamiast stałego kondensatora.

Podobnie, kryształ górski jest bardzo dobrym kondensatorem dla fluidu magnetycznego.

Możliwe jest również zespawanie dwóch oddzielnych małych rurek, tworząc z nich jedną różdżkę. W takim wypadku jedną połowę tuby napełnia się sproszkowanym bursztynem, a drugą sproszkowanym kryształem górskim. Taka rozdzielona pośrodku różdżka będzie zawierała oba rodzaje kondensatorów fluidów. Jednak w takim przypadku obie połowy muszą być połączone cienkim miedzianym i żelaznym drutem przechodzącym przez środek obu rurek. Zewnętrzną stronę takiej różdżki można niklować. Taka idealna różdżka będzie posiadać wyjątkową pojemność i będzie służyć każdej magicznej operacji.

Istnieje jeszcze jedna możliwość: drewnianą różdżkę można przyozdobić siedmioma pierścieniami planetarnych metali. Pierścienie powinny być przymocowane do różdżki w porządku kabalistycznym. Zatem złoty pierścień (Słońce) umieszczany jest na środku różdżki, a po obu jego stronach są po trzy pierścienie. Dla tych pierścieni można użyć następujących metali:

Ołów odpowiada Saturnowi

Cynk odpowiada Jowiszowi

Żelazo odpowiada Marsowi

Złoto odpowiada Słońcu

Miedź odpowiada Wenus

Brąz odpowiada Merkuremu

Srebro odpowiada Księżycowi

Poza tym, pierścienie mogą mieć grawerunki przedstawiające inteligencje z wymienionych planet. Używanie takiej różdżki będzie generalnie ograniczone do przyzywania inteligencji siedmiu planet. Używana do innych celów, nie będzie dawała więcej korzyści niż inne rodzaje różdżki.

26

To jest wszystko, co mag powinien wiedzieć: z powyższych przykładów sam będzie w stanie przejść do innych wariacji. Kształt i wielkość różdżki odgrywa mniejszą rolę. Najważniejsze w magicznej różdżce jest naładowanie jej dla praktycznego użycia, co jest opisane poniżej.

Ładowanie magicznej różdżki jest dokonywane w ten sam sposób, co ładowanie magicznego lustra z kondensatorem fluidów, dla specjalnych celów. Istnieje wiele sposobów ładowania różdżki. Wszystkie one zależą od tego, co mag zamierza czy do czego chce jej użyć.

Przede wszystkim, mag musi zawsze być świadomy faktu, że magiczna różdżka jest symbolem jego woli, siły i mocy. Zatem reprezentuje ona pojemnik, czyli kondensator tej mocy, jakości etc., w który jest on w stanie nie tylko przenieść tę moc, ale i skumulować ją do niezwykle wysokiej gęstości, zależnie od swojego życzenia. Niewielkie znaczenie ma to, czy taka różdżka jest niczym więcej jak prostą gałązką, odpowiednio przyciętą i przystosowaną, czy też jest złożoną różdżką, nasyconą i wypełnioną kondensatorem fluidów.

Magiczna różdżka może być naładowana:

1. Siłą woli maga

2. Jakościami, cechami etc.

3. Magnetyzmem, biomagnetyzmem etc.

4. Elementami

5. Akashą

6. Fluidem światła

Poniżej jest kilka przykładów praktycznego użycia:

Odnośnie punktu 1: ładowanie siłą woli:

Weź do ręki różdżkę, którą przygotowałeś i skoncentruj swoją wolę na, czy raczej w, różdżkę.

Czyli przenieś całą swoją świadomość w różdżkę tak, że będziesz czuł, że jesteś samą różdżką. Twoja koncentracja musi być następnie wypełniona ideą, że cała twoja siła woli, twoja siła, jest zamknięta w różdżce. Ten rodzaj koncentracji musi trwać przez co najmniej pięć minut bez żadnej przerwy. Już w momencie zamykania swojej woli w różdżce musisz myśleć, że ilekroć weźmiesz różdżkę do ręki, twoja siła woli zadziała i cokolwiek chcesz by się zdarzyło, zdarzy się. Kiedy przeniesiesz do różdżki całego siebie z największym napięciem i najsilniejszą wyobraźnią, kończysz ładowanie owijając ją w kawałek czystego jedwabiu i odkładając w to samo miejsce, co pozostałe magiczne narzędzia.

Po pewnym czasie naładuj różdżkę ponownie w ten sam sposób i za każdym razem gdy powtarzasz ceremonię,

musisz zwiększać intensywność swojego wyobrażenia. Nigdy nie zapominaj, że w różdżce zamknięta jest cała twoja duchowa wola. Ważne jest, byś ograniczył

czas i, jeśli to możliwe, również przestrzeń mocy skoncentrowanej w różdżce. Czyli skoncentruj w różdżce swoją wolę z ideą, że tak długo jak istnieje, będzie reprezentować całą twoją wolę, całą twoją moc i pozostanie aktywna. Różdżka naładowana w ten sposób pozostanie skuteczna aż do twojej śmierci, lub, jeśli tego chcesz, nawet po twojej fizycznej śmierci, czyli pozostanie magiczną różdżką. Może nawet trwać przez wieki, a jej wpływ może nawet zwiększać się z czasem, o ile naładowałeś ją życzeniem, że jej moc powinna rosnąć z dnia na dzień. Skuteczność różdżki powstaje najpierw w sferze mentalnej, następnie, po pewnym czasie i powtarzanym ładowaniu, w sferze astralnej, a ostatecznie nawet w świecie fizycznym. Czas wymagany do tego, by różdżka, najpierw skuteczna w świecie mentalnym, stała się skuteczna w świecie fizycznym, zależy od dojrzałości maga, treningu i mocy wyobraźni, a również od tego, do czego zmierza. Mag zaznajomiony z kabałą będzie 27

wiedział, że do sprowadzenia realizacji ze sfery mentalnej do świata fizycznego potrzeba zazwyczaj około 462 powtórzeń. Do tego czasu wpływ sfery mentalnej przybierze kształt, czyli stanie się skondensowany w świecie fizycznym. To jednakże nie oznacza, że mag nie będzie w stanie osiągnąć sukcesu wcześniej. Jak zostało już powiedziane, moc realizacji magicznej różdżki zależy od intencji i celu, dla którego została stworzona i naładowana.

Można by się zastanawiać, czy w ogóle różdżka musi być ładowana, skoro wystarczy wola maga. Mag jednak nie zawsze będzie mógł rozszerzać swój mentalny wpływ w sposób konieczny dla przeniesienia woli. Istnieją sytuacje,

które wyczerpią nawet najlepszego maga, który nie będzie potem w stanie skoncentrować swojej najpełniejszej mocy ekspansji. Jednak umiejętnie naładowana magiczna różdżka będzie skuteczna również w momentach, kiedy mag nie używa swojej siły woli, lecz jedynie koncentruje swoje myśli na realizacji życzenia, używając do tego celu magicznej różdżki. W tym przypadku istnieje oczywiście pewne zagrożenie, że profan może wziąć magiczną różdżkę by realizować swoje własne pragnienia, które, jeśli się spełnią, będą stworzone kosztem maga i woltu jego różdżki. Zatem mag nigdy nie będzie nikomu mówił, nawet najlepszemu przyjacielowi, dla jakiego celu, w jakim względzie i w jaki sposób naładował swoją magiczną różdżkę.

Ten sposób ładowania magicznej różdżki, własną siłą woli, będzie generalnie służył

wpływaniu na istoty, duchy, ludzi i zwierzęta, które mają działać według absolutnej woli maga i które mają być posłuszne jego magicznej mocy, niezależnie od tego, czy ma to miejsce w świecie fizycznym, czy na płaszczyźnie mentalnej czy astralnej. Wpływ maga nie jest ograniczony do żywych istot, gdyż będzie również działać na martwą materię, jeśli weźmie się to pod uwagę w czasie ładowania.

Odnośnie punktu 2: ładowanie jakościami, cechami etc.:

Przez ładowanie jakościami rozumiemy to, że uniwersalne jakości takie jak wszechwiedza, czy inne konkretne, których mag potrzebuje dla swojej realizacji na mentalnej, astralnej czy fizycznej płaszczyźnie, są koncentrowane w różdżce w taki sam sposób jak opisany powyżej.

Przy ładowaniu różdżki określoną jakością możliwe jest (podobnie jak przy ładowaniu wolą maga), by umieścić jakość w różdżce nie tylko zamykając w niej swoją

świadomość i kondensując jej moc, lecz również ściągając i kondensując jakość z wszechświata poprzez własną wyobraźnię i koncentrację siły woli. Stałe kondensowanie określonej jakości uczyni z danej duchowej mocy, jeśli będzie ona skoncentrowana w różdżce, bezpośrednią fizyczną moc. Oznacza to, że w różdżce mag posiada akumulator odpowiadający baterii potężnie naładowanej elektrycznością. Prawdą jest, że ta sama moc może być użyta zarówno do dobrych, jak i do złych celów, lecz mag, który zaszedł tak daleko w swoim kształceniu, nigdy nie pomyśli o żadnym złym motywie i nie będzie próbował go wprowadzić w czyn, gdyż cały czas chce on być uważany za prawdziwego i wiernego sługę Boskiej Opatrzności.

Odnośnie punktu 3: ładowanie różdżki magnetyzmem, biomagnetyzmem lub praną:

Wykonuje się tutaj tę samą procedurę, co opisana w poprzednim rozdziale. Zalecane jest jednak osiągnięcie kumulacji mocy w różdżce bez przenoszenia do niej swojej świadomości.

Można tego dokonać samą wyobraźnią, poprzez ciało maga, bądź bezpośrednio z

wszechświata. Również w tym przypadku mag nie może zapomnieć o ustawieniu limitów dla mocy przeniesionej w różdżkę. Musi on również, mocą wyobraźni, koncentrować cel, któremu ma służyć różdżka. Powtarzane ładowanie różdżki uczyni ją skuteczną nie tylko na płaszczyźnie mentalnej i astralnej, lecz również w fizycznym świecie. Doświadczonemu magowi nie trzeba powtarzać, że moc znajdująca się w różdżce będzie promieniować do najdalszych odległości. Jeśli pomiędzy sobą a obiektem wprowadzi pierwiastek akashy, to będzie w stanie stworzyć

most czasoprzestrzenny i dana moc natychmiast, poprzez użycie 28

różdżki, będzie działała na określoną osobę z takim samym wpływem, intensywnością i sukcesem, jak gdyby ta osoba stała przed nim. Naładowana energią witalną czyli

magnetyzmem, odpowiednią ideą określenia limitów czy warunków (czyli w tym przypadku ideą, że energia witalna, magnetyzm, w różdżce będą automatycznie rosły z dnia na dzień), różdżka z łatwością umożliwi magowi tworzenie wszelkich zjawisk, które mogą być skutkiem energii witalnej. Poprzez różdżkę naładowaną w ten sposób, nawet niedoświadczona osoba mogłaby czynić cuda, o ile wiedziałaby jak jej użyć. Zatem w najlepszym interesie maga jest utrzymywanie tajemnicy swojej magicznej różdżki. Może on również naładować swoją różdżkę w taki sposób, by automatycznie, bez żadnego wysiłku ze strony maga, sprowadzała mu część energii witalnej ze wszechświata, która będzie potem promieniowała z różdżki. Ten rodzaj ładowania różdżki magnetyzmem – biomagnetyzmem – preferowany jest dla operacji leczenia. Mag pracujący w dziedzinie medycznej może chcieć używać tej metody by uzdrawiać ludzi na odległość, poprzez moc swojej różdżki naładowanej w powyższy sposób.

W rękach maga, tak naładowana różdżka może cudownie uzdrawiać ludzi nawet na

największe odległości i bez wątpienia jest błogosławieństwem dla cierpiącego człowieka.

Ładowanie różdżki elektrycznym, magnetycznym czy elektromagnetycznym fluidem

przebiega tym samym sposobem, z tym wyjątkiem, że pominięte jest przenoszenie

świadomości maga. Jeśli naładowana ma być tylko jedna różdżka, procedura jest trochę bardziej skomplikowana. Dla różdżki ładowanej tylko jednym fluidem, czy to elektrycznym czy magnetycznym, fluid ten musi być ściągnięty z wszechświata z pomocą wyobraźni i musi być włożony do różdżki, na której mag musi koncentrować życzenie, że ilekroć będzie czegoś sobie życzył, fluid wewnątrz różdżki zrealizuje to życzenie od razu, nawet jeśli ma być skierowany do najdalszej możliwej sfery czy pierwiastka akashy. Jeśli zakończysz akumulację tak, że zgromadzony w różdżce fluid ma automatycznie intensyfikować się ze wszechświata, czyli innymi słowy, że sama będzie pracowała bioelektryczne i

biomagnetycznie, to różdżka urośnie do niezwykle silnej baterii. Magowi zaleca się przed każdym użyciem zgromadzić w swoim ciele dany fluid, by być wystarczająco silnym do pracy ze zgromadzonym fluidem różdżki. Jeśli nie chce on tego robić, to powinien przynajmniej wyizolować się przed początkiem pracy zakładając parę rękawiczek z czystego jedwabiu, najlepiej wykonanych własnoręcznie. Nie powinien brać do rąk różdżki, jeśli wcześniej nie wyizoluje się w ten sposób. Skoro mag zazwyczaj pracuje z dwoma fluidami, powinien wziąć różdżkę naładowaną fluidem elektrycznym do prawej ręki, a różdżkę naładowaną fluidem magnetycznym do lewej. Zawsze lepiej jest ładować dwie różdżki, jedną elektrycznym, a drugą magnetycznym fluidem, zwłaszcza, jeśli używa się prostych gałązek czy drewnianych różdżek, które nie są zaimpregnowane kondensatorem fluidów. Nie jest to absolutnie konieczne, lecz ułatwi pracę. Mag, który ma różdżkę wypełnioną kondensatorem fluidów, bez rozdzielenia w połowie różdżki,

odkryje, że korzystniej jest naładować tę różdżkę tylko jednym fluidem, gdyż to również ułatwi mu pracę. Jeśli różdżka ma być naładowana elektromagnetycznie, czyli mają być w niej obecne oba fluidy, mag musi użyć różdżki, która nie ma wydrążonego środka. Wydrążony musi być w niej każdy z końców i każda połowa musi być wypełniona kondensatorem fluidów. Mag musi jednak zaznaczyć oba końce, by przypominały mu gdzie jest fluid elektryczny, a gdzie magnetyczny. Aby dać magowi lepszą orientację, połowa dla fluidu elektrycznego jest zazwyczaj malowana na czerwono, a połowa dla fluidu magnetycznego na niebiesko. Różdżka musi być wtedy naładowana w taki sposób, by największa intensywność fluidów pozostawała na końcach różdżki, a środek, wyizolowany jedwabiem, pozostawał neutralny. Ładowanie każdej z połówek musi być przeprowadzone oddzielnie, co oznacza, że najpierw możesz ściągnąć z wszechświata fluid elektryczny, kumulując go w odpowiednim końcu różdżki, aż będzie wystarczająco naładowana, a zaraz potem zrobić to samo z fluidem magnetycznym, bądź

odwrotnie. Mag nigdy nie powinien próbować gromadzić kilka razy fluidu elektrycznego, a następnie kilka razy fluidu magnetycznego. Równowaga fluidów wewnątrz różdżki musi być 29

zachowana. Mag musi zatem kumulować elektryczny fluid, a zaraz potem fluid magnetyczny.

Jednak gdy następnym razem ładuje różdżkę, musi zacząć od fluidu magnetycznego, a zaraz potem przejść do fluidu elektrycznego. Mag ładuje różdżkę zamieniając w ten sposób kolejność.

Mag naładuje różdżkę elektrycznym, magnetycznym, czy też oboma fluidami, jeśli chce, by z pomocą tych fluidów

jego wpływ działał na obiekty znajdujące się blisko bądź daleko, niezależnie od tego, czy są przedmiotem akashy, czy też istnieją w mentalnym, astralnym czy fizycznym świecie. Powstrzymam się od opisywania różnych działań, jak na przykład woltowanie, leczenie chorych, czy przenoszenie wyobrażeń, gdyż osoba, która uważnie studiowała temat do tego miejsca, będzie w stanie samodzielnie wypracować swoje własne metody działania.

Odnośnie punktu 4: ładowanie elementami:

Ten rodzaj ładowania może być dokonany na dwa różne sposoby:

1. Mag przy pomocy wyobraźni ładuje swoją różdżkę – niezależne od tego, czy jest prosta, czy też zawiera kondensator fluidów – życzeniem, że kiedy używa jej, elementy będą musiały być mu posłuszne, niezależnie od sfery, do jakiej należą. Jeśli różdżka została wystarczająco naładowana magiczną władzą nad elementami, wtedy pożądany rezultat zostanie uzyskany poprzez istoty elementów. Dobrze będzie, jeśli mag będzie rozszerzał swoją moc na wszystkie elementy, ogień, powietrze, wodę i ziemię, aby nie był zmuszony ograniczać swoich działań do pojedynczego elementu. Podczas ewokacji, mag powinien do swojego magicznego okręgu przywołać pryncypałów elementów, jednego po drugim i sprawić by przysięgli na magiczną różdżkę, że będą mu cały czas absolutnie posłuszni. Potem mag może, jeśli sobie tego życzy, wygrawerować na swojej różdżce odpowiednie symbole czy pieczęcie dla każdego indywidualnego przywódcy elementu. To jednakże nie jest absolutnie konieczne, gdyż różdżka w rękach maga reprezentuje absolutną wolę maga i jego władzę nad każdą istotą elementów. Mag zobaczy kształt pieczęci dla każdego przywódcy elementów w swoim magicznym lustrze, lub poprzez bezpośrednie przeniesienie

ciała mentalnego do sfery elementów. Mag może również, dzięki swojemu osobistemu doświadczeniu i rozwojowi, skonstruować symbol odpowiedniego elementu i kazać pryncypałowi elementu przysiąc na niego, że zawsze będzie posłusznym sługą nie tylko symbolu, który mag wygrawerował na różdżce, lecz całej różdżki.

2. Inny sposób na naładowanie różdżki elementami jest następujący: Mag ściąga element, którego chce użyć do swojej pracy, bezpośrednio z wszechświata, czyli z konkretnej sfery, poprzez moc wyobraźni, i dynamicznie gromadzi go w różdżce. Przy pracy z tym rodzajem naładowanej różdżki, pożądane rezultaty nie są powodowane przez istoty elementów, lecz bezpośrednio przez samego maga. Korzyścią z tego rodzaju ładowania różdżki jest to, że da to magowi silne poczucie satysfakcji, gdyż jest on bezpośrednią przyczyną magicznego skutku. Konieczne jest jednak, by przygotować oddzielną różdżkę dla każdego z elementów i różdżki te muszą być przechowywane oddzielnie. By zapobiec ich pomyleniu, trzeba się upewnić, że można łatwo je rozróżnić poprzez zewnętrzny wygląd. Każda różdżka może dla tego celu być w kolorze danego elementu. Na początku rezultaty będą zachodzić jedynie na płaszczyźnie mentalnej, lecz długie używanie i powtarzane ładowanie sprawią, że będzie ona działała również na płaszczyźnie astralnej, a ostatecznie, również w świecie fizycznym. Ten rodzaj różdżki pozwoli jej właścicielowi za pomocą elementu wpływać na wszelkie rodzaje duchów, ludzi, zwierząt, a nawet nieożywioną naturę, podobnie do wpływania poprzez elektromagnetyczny fluid. Dobry mag jest w stanie poprzez moc takiej różdżki wytworzyć 30

cudowne naturalne zjawiska, na przykład zmianę pogody, przyspieszenie wzrostu roślin i wiele innych rzeczy tej natury.

Odnośnie punktu 5: ładowanie pierwiastkiem akashy:

Magiczna różdżka może być naładowana pierwiastkiem akashy, lecz nie może być on skumulowany, gdyż akashy nie da się zintensyfikować. Jednak częsta medytacja o jakościach pierwiastka akashy we wszystkich jego aspektach w magicznej różdżce, pozwoli magowi ostatecznie tworzyć w pierwiastku akahsy przyczyny, które będą się realizowały na mentalnej, astralnej i fizycznej płaszczyźnie. Używając różdżki naładowanej w opisany sposób, mag będzie w stanie, poprzez moc wyobraźni, wysyłać nią moc bądź jakość do akashy, która wtedy, jak wolt stworzony z elektromagnetycznego fluidu, będzie miała z góry bezpośredni wpływ na trójwymiarowy świat. Taka różdżka będzie wywoływała zachwyt pozytywnych inteligencji i strach u istot negatywnych. Różdżka naładowana w ten sposób jest zazwyczaj preferowana jest przez magów pracujących z negatywnymi istotami, tak zwanymi demonami, by uczynić je posłusznymi. Więcej szczegółów w tym temacie znajduje się w rozdziale omawiającym nekromancję.

Odnośnie punktu 6: ładowanie fluidem światła:

Uniwersalne światło, z którego wszystko zostało stworzone, może być skumulowane w różdżce tak, by świeciła jak słońce (skoncentrowanym uniwersalnym światłem). Dokonuje się tego przy pomocy wyobraźni i rozważenia uniwersalnej jakości światła. Różdżka naładowana w ten sposób jest zazwyczaj stosowana dla celów teurgicznych, czyli dla ewokacji wyższych istot światła i wysokich inteligencji, gdyż jest doskonałym magnesem, który sprawi, że dane istoty światła zwrócą uwagę na wolę maga. Należy wziąć też pod uwagę wszystkie środki, takie jak na przykład izolowanie różdżki białym jedwabiem, bezpieczne jej przechowywanie etc.

Mag będzie mógł pracować przy pomocy różdżki nie tylko w fizycznym świecie. Będzie mógł również przenieść ze swoją mentalną i astralną dłonią mentalny i astralny kształt różdżki do odpowiedniej płaszczyzny i jego wpływ będzie na tych płaszczyznach działał bez konieczności trzymania różdżki w fizycznej dłoni. W przypadku eksterioryzacji całego mentalnego ciała, może on wziąć ze sobą na płaszczyznę mentalną nie tylko mentalny kształt swojej magicznej różdżki ze wszystkimi jej jakościami, lecz również mentalne kształty wszystkich magicznych narzędzi i pomocy i jest w stanie działać tam, jak gdyby był obecny całym swoim fizycznym ciałem i wykonywał daną operację. Mag nigdy nie powinien

zapominać, że różdżka reprezentuje jego prawdziwą wolę z jej pełnią, absolutnością i mocą, które mogą być porównane z magiczną przysięgą. Tym samym, dla wielu magów magiczna różdżka symbolizuje nie tylko ich siłę woli, lecz również magiczną przysięgę, która z hermetycznego punktu widzenia nie może być i nie będzie nigdy złamana. Wielu magów rzeźbi na swojej różdżce symbole odpowiadające ich sile woli i ładunkowi różdżki.

Uniwersalne symbole, znaki, pieczęcie inteligencji, boskie imiona i tym podobne, mogą służyć do tego celu, o ile reprezentują prawdziwą siłę woli maga. Szczegóły tej konkretnej sprawy pozostawione są całkowicie indywidualności maga. Mag będzie dzięki tym

instrukcjom wiedział jak ma osiągnąć swój cel i od jego upodobania zależy, czy nada swojej różdżce tajne imię oznaczające jego siłę woli. Oczywiste będzie też dla praktykującego maga, że takie imię musi być utrzymywane w tajemnicy i w żadnych okolicznościach nie może być wypowiedziane.

Rozdział 9

Magiczny miecz, sztylet i trójząb

Istnieją negatywne istoty, które nie lubią być przenoszone do naszego fizycznego świata podczas ewokacji. Wobec tych istot, jeśli nie wystarcza magiczna różdżka, mag powinien użyć magicznego miecza, o ile nalega na ich manifestację. Magiczny miecz posiada kilka symbolicznych znaczeń, lecz generalnie służy za symbol absolutnego posłuszeństwa istoty, mocy, wobec maga. Jest również symbolem zwycięstwa i zwierzchności nad każdą mocą czy istotą. Miecz jest analogiczny do światła, jest aspektem ognia i słowa. Już Biblia mówi: „Na początku było Słowo – światło – a Słowo było u Boga". Ten, kto jest trochę zaznajomiony z symbolizmem będzie pamiętał, że na przykład Archanioł Michał, zabójca smoka,

symbolizowany jest płonącym mieczem; smok w tym przypadku jest symbolem wrogiego, negatywnego pierwiastka. Adam i Ewa również byli wypędzeni z raju przez anioła z płonącym mieczem. Symboliczne znaczenie również w tym przypadku jest dość jasne i jednoznaczne.

Magiczny miecz zazwyczaj używany jest w tych przypadkach, gdzie mag chce wywrzeć pewien przymusowy czy siłowy wpływ na istocie, zazwyczaj wbrew jej woli. Jest to nieodzowne narzędzie dla magów zajmujących się wyłącznie demonologią, gdyż nie uzyskają dobrych rezultatów dopóki nie użyją magicznego miecza. Prawdziwy mag zazwyczaj osiągnie satysfakcjonujące rezultaty przy pomocy swojej magicznej różdżki, lecz pomimo tego nie ominie wykonania dla siebie narzędzia takiego jak magiczny miecz, by mieć go pod ręka w nagłym wypadku. Magiczny miecz oznacza dla

maga więcej bezpieczeństwa i umacnia jego autorytet. Lecz podczas pracy, będzie on używał miecza jedynie dla działań, zwłaszcza dla ewokacji, gdzie istota silnie się mu sprzeciwi, bądź odmawia mu posłuszeństwa.

Niektóre księgi nazywają taki instrument sztyletem, lecz magiczny sztylet jest niczym innym jak zmniejszonym mieczem o tej samej symbolice. Magiczny sztylet wykonywany jest w ten sam sposób co magiczny miecz.

Przy ewokacji demonów i niższych duchów, miecz czy sztylet może być zastąpiony

trójzębem, który zamocowany jest na długim drewnianym trzonku, na podobieństwo

drewnianego widelca. Trójząb, tak jak miecz czy sztylet, jest środkiem przymusu. Stare księgi polecają dodatkowo ozdobienie trójzębu grawerunkami boskich imion. Zależy to od indywidualnego gustu maga, jego podejścia i od celu ewokacji. Trójząb jest również powiększonym symbolem miecza: trzy ostrza symbolizują nasz trójwymiarowy świat, a mag może zmuszać istoty by wypełniały jego życzenia nie tylko w mentalnym, czy astralnym świecie, lecz również w świecie fizycznym, bądź też, jeśli tak chce mag, na wszystkich trzech płaszczyznach. Należy tutaj wspomnieć o tym, że demony zazwyczaj pojawiają się z trójzębem. Nie oznacza to, że poganiają tym trójzębem dusze w piekle, jak czasami błędnie pojmują to ludzie, lecz mówi to, że ich wpływ działa na wszystkie trzy światy: mentalny, astralny i fizyczny.

Ostrze magicznego miecza, sztyletu czy trójzębu mogą być również stosowane do rozcinania, czy zabijania nie przywołanych i niepożądanych istot jak fantomy, larwy, elementale, elementaria i tym podobne, które mogą

próbować przeszkodzić magowi w jego pracy. Należy też wspomnieć o jeszcze jednym sposobie używania tych narzędzi, gdyż jest on bardzo mało znany: magiczny miecz bądź sztylet, lecz niekoniecznie trójząb, może dobrze posłużyć za magiczny piorunochron.

Po skończeniu swoich ewokacji, zwłaszcza po ewokacji wyższych istot negatywnych, książąt demonów etc., mag który chce położyć się spać, lecz nie jest pewien, czy te istoty pozwolą mu na spokojny sen, może zabezpieczyć swoje łóżko magicznym piorunochronem. Taki piorunochron może być wykonany poprzez owinięcie miedzianego lub żelaznego drutu dokoła nóg łóżka, a jego oba końce muszą być połączone z mieczem lub sztyletem. Następnie miecz wbija się w podłogę. Drut tworzy wtedy zamknięty okrąg dokoła łóżka, nawet jeśli ma kwadratowy kształt. Funkcją miecza czy sztyletu jest przewodzić skierowany ku magowi wpływ do ziemi. Oczywiście drut musi być układany przez maga z życzeniem, że uformuje okrąg i że żadna istota czy niepożądany wpływ będzie w stanie dostać się do łóżka i że każdy wpływ, niezależnie od istoty od której pochodzi, będzie przewodzony do ziemi. W takim magicznie chronionym łóżku wyposażonym w magiczny piorunochron, mag będzie spał

spokojnie i może być pewien, że żaden wpływ, niezależnie od sfery, z jakiej pochodzi, nigdy nie będzie wywierał na niż żadnego efektu, ani nie będzie w stanie zaskoczyć go, czy przytłoczyć. Jeśli mag nie ma w danej chwili do dyspozycji miecza ani sztyletu, to tę samą funkcję spełni nowy nóż, którego nie można używać do innych celów. Ten magiczny piorunochron będzie również chronił maga przed wpływem czarnej magii, zwłaszcza podczas godzin snu. Dobrze wykształcony, w pełni rozwinięty mag będzie mógł obyć się

bez tego narzędzia, gdyż może dokoła swojego łóżka narysować magiczny okrąg mocą wyobraźni, mentalne lub astralnie, czyli używając swojej różdżki, miecza lub sztyletu. To również da mu pełną ochronę przed wszelkimi niechcianymi wpływami.

Sposób wykonania miecza zależy od indywidualności maga. Kilka książek instruuje maga, by używał miecza, którego wcześniej użyto do ścięcia czyjejś głowy. Jest to oczywiście sugerowane, by wzbudzić w sercu maga określone poczucie zachwytu, czy też określone napięcie, gdy tylko weźmie miecz do ręki. Zazwyczaj magowie używający takiego miecza potrzebują podobnych powierzchowności, by wprowadzić się we właściwy stan umysłu. Z

hermetycznego punktu widzenia takie, czy podobne uwarunkowania nie są konieczne, o ile istnieją wszystkie inne zdolności. Miecz wykonany z najlepszego rodzaju stali (elektrostali, stali nierdzewnej) w pełni posłuży swojemu celowi. Jeśli mag nie może wykonać takiego miecza samodzielnie, może być on wykonany przez płatnerza lub innego rzemieślnika zajmującego się metalem. Długość miecza wynosi 70-100 cm zależnie od wzrostu maga.

Rękojeść miecza może być wykonana z miedzi, gdyż miedź jest bardzo dobrym

przewodnikiem fluidów.

Kształt miecza nie odgrywa istotnej roli. Musi być jedynie zaostrzony z jednej strony, chociaż oczywiście może posiadać ostrza z obu stron. Jednakże jego czubek musi być dobrze naostrzony. To, czy rękojeść będzie ozdobiona czy wyposażona w odpowiednie symbole, zależy od indywidualnego gustu maga. To powinno wystarczyć odnośnie wykonywania magicznego miecza.

Ładowanie miecza dokonywane jest poprzez przenoszenie na niego, z pomocą wyobraźni, jakości, które do niego przynależą. Te jakości to władza nad wszystkimi istotami, absolutne zwycięstwo i respekt należny mu jako symbolowi walki, życia etc. Te jakości należy w mieczu dynamicznie zintensyfikować poprzez powtarzane ładowanie. Mag może również zgromadzić w mieczu fluid światła w taki sposób, że będzie on wyglądał jak lśniące słońce, bądź jak płonący miecz, podobny do tego, który Archanioł Michał trzyma w dłoni na symbolicznych obrazach.

Głównym punktem jest stosunek maga do magicznego miecza, któremu towarzyszy

niewzruszalna wiara w jego absolutne zwycięstwo na wszystkich płaszczyznach, które dadzą mieczowi konieczną siłę, by każda moc i każda istota bała się go i respektowała w każdych 33

okolicznościach. Po każdym użyciu, miecz musi być zawinięty w kawałek białego bądź

czarnego jedwabiu i odłożony bezpiecznie z innymi magicznymi narzędziami.

Mag, praktykując mentalną wędrówkę, może przenieść duchową formę miecza na

płaszczyznę mentalną i zwiedzać planetarne sfery biorąc ze sobą swój magiczny miecz i magiczną różdżkę. Tam, zależnie od własnego życzenia, może używać swojej magicznej mocy przy użyciu magicznych instrumentów. To, że każda istota w tych sferach będzie musiała być mu posłuszna, jest oczywiste ze względu na to, co zostało do tej pory powiedziane. Mag, podczas swoich magicznych operacji i ewokacji, jest w stanie przenieść mocą wyobraźni swój magiczny miecz ze swoją mentalną ręką do danej sfery

i tam skłonić istotę do wypełnienia jego życzeń. Takie nakłanianie może być jednak wykonywane bez zagrożenia jedynie przez maga, który ma czyste serce i szlachetną duszę. Jeśli czarownik próbowałby wykonać coś podobnego, sprawiłby jedynie, że istota znienawidziłaby go i wkrótce padłby jej ofiarą. Historia okultystycznej nauki dała wiele przykładów tragicznego losu i jeszcze bardziej tragicznego końca takich czarowników. Mówienie o tych wydarzeniach w szczegółach wykraczałoby poza zakres tej książki.

Rozdział 10

Korona, czapka, opaska maga

Zawsze podczas wykonywania operacji magii rytualnej, czy jest to ewokacja, inwokacja czy jeszcze inne działanie, mag powinien nosić coś na głowie. Może on do tego celu założyć złotą koronę z wygrawerowanymi na niej magicznymi symbolami, może użyć czapki czy innego nakrycia głowy z symbolami makrokosmosu i mikrokosmosu Boskości, z którą mag jest połączony, bądź której formę przyjmuje. Symbole muszą być albo narysowane złotym kolorem, albo wyszyte jedwabiem. Takim symbolem makrokosmosu i mikrokosmosu jest na przykład heksagon w środku dwóch okręgów, w którego wnętrzu znajduje się

mikrokosmiczny symbol człowieka, pentagram. Jeśli mag sam będzie wyszywać tę czapkę, bądź jeśli zrobi to dla niego ktoś inny, to może dla okręgów wybrać złoty kolor jako symbol nieskończoności, dla heksagonu może użyć koloru srebrnego jako symbolu stworzonego wszechświata, a dla pentagramu w środku kolor biały bądź fioletowy. Zamiast używania czapki czy turbanu jako nakrycia głowy, może wystarczyć jedwabna opaska na głowę, tak zwana opaska maga. Może ona być biała, fioletowa bądź czarna i ma owijać głowę maga.

Część przebiegająca nad czołem powinna być ozdobiona makro-mikrokosmicznym

symbolem opisanym powyżej. Symbol może być wyszyty albo narysowany na pergaminie przy użyciu wymienionych kolorów. Zamiast symbolu makrokosmosu można użyć innego symbolu reprezentującego połączenie maga z Boskością. Może to być na przykład krzyż, który równocześnie symbolizuje pozytywność i negatywność, a którego końce symbolizują cztery elementy. Mag może również zastosować symbol różanego krzyża, czyli krzyża z siedmioma różami w środku, który również symbolizuje cztery elementy, pozytywność i negatywność, a poza tym siedem planet. Widać zatem, że wybór maga nie jest ograniczony do jednego symbolu. Może on wyrazić swój duchowy rozwój, cel, dojrzałość, czy kosmiczny związek poprzez wiele symboli i może dowolne z nich nosić na swojej czapce czy opasce maga.

Jak zostało już wspomniane, korona, czapka i opaska maga są symbolem dostojeństwa autorytetu maga. Jest to symbol perfekcji jego ducha, symbol jego związku z mikrokosmosem i makrokosmosem, miniaturowym i wielkim światem, najwyższą ekspresją jego magicznej mocy, służącą mu za ukoronowanie głowy. Wszystkie przedmioty, czy jest to czapka, korona czy opaska maga, muszą być wykonane z najlepszych materiałów i nie mogą służyć innym 34

celom niż operacje magii rytualnej. Gdy tylko czapka, korona czy opaska maga jest gotowa i wypróbowana, powinna być uświęcona poprzez medytację i świętą przysięgę, by mag wkładał ją na głowę tylko gdy jest w pełni zaabsorbowany ideą swojej jedności z Boskością i że będzie używał tej czapki jedynie dla operacji, które wymagają tego rodzaju symbolizmu.

Wymawiając swoją przysięgę, mag powinien położyć swoja prawą dłoń na czapce i powinien skoncentrować się, mocą wyobraźni, na idei, że w momencie, gdy założy ją na głowę, będzie zjednoczony ze swoją Boskością, bądź z symbolem ozdabiającym czapkę. Następnie

powinien odłożyć swoje nakrycie głowy w bezpieczne miejsce, razem z innymi magicznymi narzędziami.

Ilekroć mag jest przygotowany do ewokacji, po medytacji odnośnie tego celu, gdy założy to nakrycie głowy, od razu będzie zjednoczony z Boskością i będzie miał, nie tylko w sobie, lecz w całej przestrzeni czy miejscu, gdzie je zakłada, poczucie świętej atmosfery świątyni. Zatem mag zgodzi się, że jego nakrycie głowy jest nieodłączną częścią jego magicznych narzędzi, i że musi zwrócić na nią swoją pełną uwagę.

Czarownicy również używają czapek ozdobionych symbolami demonów, lecz niewielu z nich wie o ich prawdziwym znaczeniu i właściwym zastosowaniu, nie wspominając o właściwym symbolizmie. Jednak mag, który wszystko robi świadomie, nigdy nie zniży się do bycia czarownikiem i nigdy nie wykona czegoś, czego nie rozumie. Wszystko co robi, dokonywane jest w określonym celu.

Rozdział 11

Magiczna szata

Jest ona traktowana w ten sam sposób, co czapka czy opaska maga. Magiczna szata jest długim strojem wykonanym z jedwabiu, zapinanym od stóp po szyję. Rękawy szaty kończą się na nadgarstkach. Szata przypomina liturgiczny ubiór księży i symbolizuje absolutną czystość od wszelkich idei i czystość duszy maga. Jest również symbolem ochrony. Tak jak normalny strój chroni ciało człowieka od zewnętrznych

wpływów, deszczu, zimna etc., tak magiczny strój maga chroni go od wpływów, które mogą przyciągać jego ciało poprzez swoją matrycę astralną lub mentalną. Kilka razy zostało już wspomniane, że jedwab jest najlepszym materiałem izolacyjnym przeciwko wszelkim astralnym czy mentalnym wpływom. Szata wykonana z jedwabiu jest zatem doskonałym izolatorem i może być używana również do innych operacji, nie związanych bezpośrednio z magią rytualną, na przykład do ochrony astralnego i fizycznego ciała maga podczas projekcji jego ciała mentalnego i astralnego, by żadna istota nie mogła ich przejąć bez zgody maga. Magiczna szata może być również używana dla podobnych operacji, gdzie konieczna jest izolacja ciała mentalnego, astralnego i fizycznego. Od maga zależą możliwe wariacje zastosowań. Pod żadnym pozorem mag nie może do rytualnej magii czy ewokacji używać stroju, który używany jest do zwykłych celów, jak na przykład do ćwiczeń hermetyzmu czy do bieżących operacji magicznych. Do tego specjalnego rodzaju magii potrzebna jest specjalna szata, a jej kolor musi odpowiadać jej celowi. Powinienem tutaj podkreślić, że dla zwyczajnych mentalnych i astralnych operacji czy eksperymentów, izolująca szata może być założona na wierz innego ubrania. Jednak dla magii rytualnej i ewokacyjnej, magiczna szata musi być noszona na nagim ciele. Mag może jednak podczas chłodnej pogody, założyć koszulę czy spodnie wykonane z czystego jedwabiu i na nie założyć szatę, lecz spodnie czy koszula muszą być tego samego koloru co szata. Mag może użyć domowych pantofli tego samego koloru, co szata. Podeszwy tych pantofli mogą być wykonane ze skóry bądź gumy.

35

Kolor szaty odpowiada pracy, idei i celowi, jaki mag chce osiągnąć. Może wybrać jeden z trzech uniwersalnych kolorów: biały, fioletowy bądź czarny. Fioletowy odpowiada

kolorowi akashy i może być użyty do prawie wszystkich magicznych operacji. Biała szata wybierana jest przy pracy z wysokimi i dobrymi istotami. Czarny jest właściwym kolorem dla negatywnych mocy i istot. Mag jest w stanie wykonać prawie wszystkie magiczne operacje tymi kolorami. Jeśli może sobie na to pozwolić, może sprawić sobie trzy szaty, po jednej każdego koloru. Zamożny mag może dla swoich szat wybrać kolory analogiczne z

indywidualnymi sferami planet, z jakimi pracuje.

Istoty Saturna – ciemny fiolet

Istoty Jowisza – niebieski

Istoty Marsa – purpurowy

Istoty Słońca – żółty, złoty bądź biały

Istoty Wenus –zielony

Istoty Merkurego – opalizujący, pomarańczowy

Istoty księżyca – srebrny lub biały.

Oczywiście jedynie dobrze prosperujący mag będzie mógł pozwolić sobie na taki wydatek.

Mag nie posiadający takich zasobów, osiągnie satysfakcjonujące rezultaty przy pomocy jednej szaty jasnofioletowego koloru. Jego czapka czy opaska powinna być tego samego koloru.

Kiedy szata jest gotowa, mag musi umyć ją w bieżącej wodzie usuwając z niej od, by na jedwabiu nie pozostał żaden obcy wpływ. Następnie musi samodzielnie wyprasować szatę, gdyż nie mogą dotknąć jej żadne inne

ręce. Mag odkryje, że te środki są słuszne, gdyż wrażliwemu magowi będzie bardzo przeszkadzało, jeśli jakaś osoba, nawet członek rodziny, znajomy czy przyjaciel dotknie któregoś z magicznych narzędzi. Szata przygotowana w ten sposób musi być umieszczona przed magiem, który, z pomocą wyobraźni, musi zjednoczyć się z Boskością i pobłogosławić szatę, nie jako osoba, lecz jako ewokująca siebie Boskość.

Musi on złożyć przysięgę, że ten strój będzie służył tylko celom rytualnym. Ubiór z takim wpływem i zaimpregnowany w taki sposób ma wtedy prawdziwą magiczną moc i zapewni magowi absolutne bezpieczeństwo. Zanim mag przygotuje swoją szatę dla magicznych celów, może wyszyć ją podobnymi symbolami, co swoją czapkę. Wszystko to oczywiście zależy całkowicie od niego i może być pewien, że nie popełni w tym względzie żadnych błędów.

Rozdział 12

Magiczny pas

Magiczny pas jest częścią magicznego stroju. Owinięty dokoła talii, utrzymuje całą szatę razem. Pas wykonany jest z tego samego materiału co szata i czapka, jednak można również użyć do niego skóry. Musi jednak być tego samego koloru co ubiór. Magowie zamierzchłych czasów preferowali pasy wykonane ze skóry lwa, którą najpierw wyprawiali, a następnie robili z niej pas. Skóra lwa była symbolem mocy, zwierzchności i dominacji. Symboliczne znaczenie pasa można najlepiej porównać z dominacją nad elementami, magiczną

równowagą. Obie części ciała, górna i dolna, utrzymywane na środku razem przez pas, symbolizują wagę. Na jedwabnym pasie można wyszyć, a na skórzanym narysować

lub wyrzeźbić wybrany symbol. Można wykonać symboliczny rysunek równowagi elementów i dominacji nad nimi według własnej idei maga. Może on na przykład narysować okrąg, a wewnątrz niego pentagram skierowany ku górze, a na środku pentagramu jeszcze trójkąt jako symbol dominacji nad elementami na trzech płaszczyznach. Na środku trójkąta powinien być 36

narysowany krzyż z równymi ramionami, jako symbol pierwiastka dodatniego i ujemnego oraz ich równowagi. W tym przypadku mag powinien również wykonać to samo co w przypadku czapki i szaty, czyli musi uświęcić i pobłogosławić pas oraz przysiąc, że będzie go używał razem z szatą i jedynie dla celów rytualnych. Pas trzeba przechowywać bezpiecznie, razem z szatą, w tym samym miejscu co pozostałe magiczne narzędzia.

Rozdział 13

Dalsze pomoce magiczne

Z wszystkimi dalszymi pomocami, których chce użyć dla swoich rytualnych celów, mag musi postępować w ten sam sposób, co z opisanymi już magicznymi narzędziami. Pozostało ich sporo i zbyt daleko zaprowadziłoby nas w tej książce omawianie każdego z nich, gdyż magiczne pomoce zależą od celu, dla którego są tworzone. Zatem mag potrzebuje na przykład specjalnego pióra, atramentu, ołówka i igieł do wyszywania lub grawerowania, bawełny i jedwabiu do wyszywania, papieru pergaminowego, farb, krwi ofiarnej do określonych operacji, tak zwanego świętego oleju, którym namaszcza swoje narzędzia i siebie na określonych częściach ciała. Dodatkowo potrzebna może być sól, kadzidło, bicz, którego używa w ten sam sposób co magicznego miecza, przypisując mu ten sam symbolizm. Poza tym mag potrzebuje łańcucha jako symbolu związku

makrokosmosu z mikrokosmosem, ze wszystkimi jego sferami. Równocześnie łańcuch jest symbolem członkostwa maga w wielkim bractwie magów i w hierarchii wszystkich istot makrokosmosu i mikrokosmosu. Łańcuch może być noszony na szyi jako biżuteria i wskazuje on, że mag jest członkiem stowarzyszenia wszystkich prawdziwych magów.

W określonych magicznych operacjach używany jest również kielich jako symbol mądrości i życia. Podczas pewnych magicznych operacji, mag uzyskuje z tego kielicha swój święty pokarm, eucharystię, świętą komunię. Kielich wypełniony winem używany jest do

naładowania wina boską mocą na podobieństwo świętej komunii Chrześcijan. Ładowanie kielicha wykonywane jest w taki sposób, że mag przekształca się w Bóstwo, a następnie błogosławi wino, przekształcając je w boską krew – mądrość, moc i życie. Podczas przerwy w pracy, mag pije to przekształcone wino i bierze udział w świętym sakramencie. Opisywałem już ten temat we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu,* w rozdziale o eucharystii.

Magiczną pomocą dla ewokacji może być również dzwon. Taki dzwon powinien być

wykonany z elektro-magicum, czyli z mikstury wszystkich planetarnych metali. Mag używa go, kiedy chce zwrócić na siebie uwagę niewidzialnego świata. Jest to dokonywane przez rytmiczne dzwonienie. Rytm i liczba uderzeń zależy od liczby rytmu sfery, z którą mag chce się skomunikować. Ta orientalna metoda jest rzadko używana przez prawdziwego maga. Ten rodzaj ewokacji, poprzez bicie dzwonu, uderzanie w cymbały etc., jest często praktykowany w Oriencie, szczególnie w Tybecie.

Wspomniałem już, że wszystkie te narzędzia muszą być nowe i nigdy nie mogą być używane do innego celu poza tym, któremu są przeznaczone. Każde narzędzie musi być bezpiecznie odkładane po użyciu. Jeśli mag nie potrzebuje już, bądź nie zamierza używać jakiegoś narzędzia, to musi ono być zniszczone lub unieszkodliwione. Jeśli ktoś użyłby magicznego narzędzia do innych celów, stałoby się ono sprofanowane i magicznie nieskuteczne.

Wszystkie magiczne narzędzia należy traktować, jak gdyby były relikwiami. Im ostrożniej mag obchodzi się ze swoimi magicznymi narzędziami, tym większa będzie ich magiczna moc i skuteczność.

Rozdział 14

Pentakl, lamen i pieczęć

Różnicą pomiędzy pentaklem, a pieczęcią jest taka, że pentakl jest uniwersalnym symbolem mocy i musi być naładowany jakościami odpowiedniej mocy przy pomocy magicznej różdżki bądź wyobraźni. Jego celem jest wzbudzać podziw i posłuszeństwo w istotach, by wypełniały wolę maga. Kształt uniwersalnego symbolu zależy od religijnego podejścia maga. Można na przykład użyć tego samego uniwersalnego symbolu mocy, jaki mag wyszył czy wyrzeźbił na nakryciu głowy (koronie, czapce, bądź opasce maga), czyli heksagramu wewnątrz dwóch okręgów na środku którego znajduje się pentagram. Na środku pentagramu znajduje się równoramienny krzyż. Za uniwersalny symbol może również służyć sam krzyż.

Wielu magów używa Pentaklu Salomona jako symbolu przymusu dla wszystkich istot. Mag z pewnością nie

wybierze symbolu, którego budowa nie znajdowałaby analogii z

uniwersalnymi prawami, gdyż z takim symbolem nie uzyskałby autorytetu potrzebnego dla jego celów. Mag uzyska prawdziwe magiczne rezultaty jedynie poprzez całkowite

zrozumienie znaczenia swojego symbolu i poprzez przyjęcie wobec niego właściwego stosunku. Mag powinien zawsze o tym pamiętać. Powinien używać jedynie symboli, których znaczenie jest dla niego jasne, a które reprezentują ideę jego mocy.

Pieczęć, w przeciwieństwie do pentaklu, jest graficzną reprezentacją istoty, mocy lub sfery, która wyrażana jest poprzez jego symbolizm.

Istniejące rodzaje pieczęci to:

1. Tradycyjna pieczęć, która została odkryta poprzez jasnowidzenie, bądź była stworzona przez istoty duchowe podczas astralnych wizyt na różnych sferach. Istoty będą reagować na ten rodzaj pieczęci jedynie wtedy, gdy mag wie, jak przenieść się do ich sfery mocy. Ze względu na stały wzrost dostępnej mocy maga, spowodowany przez częste używanie jednej pieczęci, jego wpływ również będzie się zwiększał i będzie on w stanie wywierać go na danej istocie.

Jednak kopiowanie i reprodukcja pieczęci była źródłem wielu błędów, i pieczęcie były często przekłamane. Czasami było to czynione celowo, by utrudnić pracę maga, a jego sukces z tym materiałem był mniej prawdopodobny czy nawet zupełnie niemożliwy. Mag posiadając otwarty umysł na działania astralne, może sprawdzić prawdziwość pieczęci używając pierwiastka akahsy czy transu i umieszczając całą

swoją koncentrację na pieczęci. Czyniąc tak, będzie on również w stanie poprawić pieczęć.

2. Istnieją również uniwersalne pieczęcie, które nie tylko symbolizują jakości i zakres działania istot, lecz również ich charakterystykę. Stosując prawa analogii można stworzyć graficzną konstrukcję takich pieczęci i naładować je jakościami odpowiednich duchów poprzez moc wyobraźni. Istoty będą musiały reagować na taką pieczęć bez opierania się.

3. Mag może również tworzyć pieczęcie całkowicie według własnych idei, bez żadnych związków analogii. Musi jednak uzyskać aprobatę takiej pieczęci od danej istoty. Aprobata istoty wobec takiego znaku czy pieczęci może być ustanowiona jak następuje: mag wędruje swoim duchem do sfery danej istoty i istota przysięga mentalnie na jego pieczęć, jej kształt bądź reprezentację, że zawsze będzie na nią reagować.

4. Lamen jest bardzo podobny do uniwersalnego symbolu, lecz nie jest symbolem mikrokosmosu i makrokosmosu: reprezentuje on symbolicznie intelektualny i psychiczny autorytet, podejście i dojrzałość maga. Lamen jest zazwyczaj wyszywany na magicznym stroju, w okolicy klatki piersiowej, bądź jest specjalnie grawerowany na odpowiednim kawałku metalu bądź też rysowany na kawałku pergaminu i noszony jak amulet. Wyraża on symbolicznie absolutny autorytet maga.

5. Talizman jest wykorzystywany przez maga, jeśli podczas magicznych operacji potrzebuje ochrony on od niepożądanych wpływów, bądź jeśli chce osiągnąć zdumiewający sukces poprzez swoje magiczne operacje.

Talizman może być graficzną reprezentacją jakości i zdolności, którymi został naładowany. Ładowanie talizmanu musi być wykonane albo przez samego maga, albo przez przywołaną przez niego istotę. Jeśli jest to wykonane przez istotę, to moc potrzebna do ładowania będzie musiała pochodzić z własnej mocy istoty bądź jej magazynu mocy. W tym przypadku może również zostać wygrawerowany na talizmanie

tradycyjny znak, czyli znak przekazany magowi przez innego maga, bądź taki, który pochodzi bezpośrednio od istoty. Mag jednak może również używać stosownych znaków, które zostały zaaprobowane przez daną istotę.

Pentakl, lamen, pieczęć czy talizman, do użycia dla celów rytualnych, może być wykonany z odpowiednich metali w analogii do sfery istoty, elementów, planet czy znaków zodiaku i pieczęci czy znaków na niej wygrawerowanych. Może też być wygrawerowany na małych woskowych tabliczkach, które mag sam wykona z czystego pszczelego wosku, a potem naładuje. Pentakle, pieczęcie i talizmany mogą być również wykonane z pergaminu, na którym należy odpowiednim kolorem namalować bądź narysować symbole.

Stare księgi sugerują, by używać dziewiczego pergaminu, czyli papieru wykonanego ze skóry przedwcześnie urodzonego cielęcia. Prawdziwy mag nie potrzebuje takiego pergaminu.

Kawałek zwykłego papieru, który poprzez wyobraźnię, został wyzbyty z odu, czyli uwolniony z wszelkich złych wpływów, będzie służył tak samo. Może on również użyć, dla swojej pieczęci bądź pentaklu, kawałka bibuły zaimpregnowanej kondensatorem fluidów, lecz w tym przypadku nie może narysować symbolu farbą. Musi użyć wtedy kolorowej kredki,

inaczej kolor rozmyje się podczas malowania pieczęci czy znaków.

Ładowanie pieczęci, pentaklu, talizmanu czy lamenu dokonywane jest poprzez

poprowadzenie palca nad rysunkiem i przy pomocy wyobraźni, impregnowanie go pożądaną cechą. Oczywiste jest, że wykonując to, mag musi być w prawdziwym kontakcie z

Najwyższym, z Boskością, by sam nie był magiem, lecz Boskością, która ładuje pieczęć poprzez maga i jego ciało. Zamiast używania palca mag może również naładować pieczęć czy talizman przy pomocy magicznej różdżki. Taki talizman będzie miał wtedy bez wątpienia magiczną moc, gdyż poprzez tę procedurę staje się poświęcony i mag będzie przekonany o jego magicznych skutkach.

Pieczęcie różnych istot zostaną omówione szczegółowo w rozdziale o hierarchii istot, ich jakościach i skutkach.

Rozdział 15

Księga magicznych formuł

We wszystkich pracach napisanych do tej pory na temat magii rytualnej, za najważniejszą jej część była uważana Księga Magii, Księga magicznych formuł, czyli książka zawierająca 39

inkantacje do przywoływania istot czy duchów. Jednak jej treść była często błędnie pojmowana, więc dobrze będzie uzyskać jej jasny obraz z hermetycznego punktu widzenia.

Błędem jest wierzyć, że wszystko czego potrzeba, to kupić dziennik i spisać w nim wszystkie magiczne zaklęcia i

inkantacje ewokacyjne, czy też że wystarczy wyuczyć te formuły na pamięć i poprzez nie przywoływać pożądane istoty. Księgi, które jesteśmy w stanie zbadać, czy to stare, czy współczesne, wszystkie zawierają ten sam błąd w zakresie interpretacji księgi formuł. Prawdziwie wtajemniczeni nie mogą powstrzymać się od śmiechu widząc te

mistyfikacje, chociaż współczują ludziom, którzy przez takie błędy nie uzyskają żadnych rezultatów. Patrząc na to z jednego punktu widzenia, dobrze jest pisać o magicznych formułach w tajemniczy sposób i nie zdradzać ich tajemnic zbyt łatwo, by uniknąć ich profanacji. Lecz skoro niniejsza książka napisana jest wyłącznie dla czytelników o wysokich etycznych i moralnych standardach i skoro jedynie dojrzali ludzi będą w stanie wykonywać te instrukcje z powodzeniem, rozumieć i naprawdę uchwycić to, co mamy do powiedzenia o prawdziwej inicjacji, to również o tym temacie będę mówił dość otwarcie.

Przede wszystkim, księgi formuł nie należy rozumieć w sensie dosłownym, gdyż wyrażenie

„magiczne zaklęcia" czy „magiczne formuły" używane w starych księgach służyły za ukrycie określonych idei. W innych przypadkach jej przedmiotem było wyprowadzenie świadomości maga z jej normalnego stanu poprzez barbarzyńskie słowa, imiona i wyrażenia, a tym samym wprowadzenie go w stan ekstazy, w której byłby on w stanie wpływać na istotę. Lecz generalnie mówiąc, jedynym sukcesem, jaki osiągnie niewyszkolona osoba, będą w tym przypadku halucynacje, fantomy, złudzenia bądź niepełne mediumistyczne rezultaty, które nie wymagają opisu. Zazwyczaj takie mediumistyczne rezultaty, o ile w ogóle są prawdziwe, są skutkiem eksterioryzacji podświadomości osoby. Czasami w takich przypadkach mogą być stworzone

elementale, a jeśli dana osoba ma silne zdolności emanacji, nawet elementaria, które były już opisywane we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*. Te elementaria są fałszywie uważane za istoty będące obiektem ewokacji, a osoba, której astralne zmysły nie zostały wystarczająco rozwinięte, nie jest w stanie odróżnić ich, ani kontrolować sytuacji. Zatem czytelnik jest ostrzeżony przed próbowaniem praktykowania magii rytualnej bez koniecznego treningu. Poza rozczarowaniami mogą wystąpić niezrównoważenia w duchu i duszy danej osoby, co może mieć bardzo złe konsekwencje dla jej zdrowia. Jednak prawdziwy mag, który ukończył swoje magiczne kształcenie, może bez żadnego zagrożenia bezpiecznie

praktykować magię rytualną. Ten obszar magii nie jest miejscem dla amatorskich

eksperymentów, lecz planem operacji, który dojrzałemu magowi ułatwia magiczną pracę z już rozwiniętymi mocami.

Księga formuł, czasami błędnie nazywana księgą duchów, jest prawdziwym magicznym dziennikiem maga praktykującego magię rytualną. Wpisuje w nim krok po kroku procedury swojego rytuału, by móc sumiennie wykonywać każdy jego punkt do osiągnięcia swojego celu. Niektórzy czytelnicy mogą chcieć wiedzieć, jak mogły powstać okaleczone czary, formuły inkantacji itp.? Od dawien dawna sekret magii był zastrzeżony dla wysokich kast, potentatów, królów i wysokich kapłanów. Aby rzeczywista prawda, prawdziwe idee i duchowe fakty nie były znane powszechnie, wprowadzono wiele kodów i tajnych formuł, których odszyfrowanie zarezerwowane było dla dojrzałych. Klucz do tych kodów

przekazywany był dojrzałym osobom ustnie, a ich profanacja karana była śmiercią. Dlatego też nauka ta pozostała

tajemnicą aż do naszych czasów, i dalej pozostanie okultystyczną i mistyczną nauką, nawet jeśli jest bezpośrednio publikowana. Niedojrzałe osoby zawsze będą uważały ją za majaczenie czy fantastyczny nonsens i, zależnie od swojego stopnia dojrzałości i duchowej receptywności, zawsze będą miały indywidualną interpretację bądź pogląd na tę naukę. Zatem najbardziej tajemne sprawy nigdy nie utracą swojej okultystycznej tradycji i zawsze będzie kilka osób, które będą czerpać z niej korzyści. Jeśli osoba nie będąca 40

wtajemniczonym weźmie do rąk taką księgę magicznych formuł, a nie zna do niej klucza, to potraktuje wszystko dosłownie, bez wiedzy, że słowa formuły są jedynie pomocą dla pamięci maga i że jest to schematyczne rozrysowanie pracy rytualnej prawdziwego maga. To wyjaśnia, dlaczego jako magiczne zaklęcia do przywołania określonej istoty czasami były używane najbardziej bezsensowne słowa. Lecz księga formuł jest notesem, w którym prawdziwy mag zapisuje całą procedurę swoich magicznych działań od początku do końca.

Jeśli nie jest pewien, czy jego księga nie wpadnie kiedyś w ręce innej osoby, to będzie musiał

używać kodów, punkt po punkcie. Mogę podać tutaj jedynie kilka instrukcji. Pozwolą one jednak magowi postępować według jego własnego gustu i idei.

1. Cel operacji.

2. Istota, moc, sfera etc. do ewokacji.

3. Miejsce wybrane do magicznej operacji.

4. Przygotowanie wszystkich magicznych narzędzi potrzebnych do operacji.

5. Właściwa magiczna operacja.

6. Przyjęcie kształtu Boskości kontrolującej daną istotę, czyli połączenie z odpowiednim bóstwem, jego cechami, zdolnościami etc.

7. Narysowanie magicznego okręgu podczas połączenia z Boskością. Jeśli operacja ma być wykonana na magicznym okręgu wyszytym na kawałku płótna, materiału czy czegoś

podobnego, to musi być on przerysowany.

8. Rysowanie magicznego trójkąta.

9. Umieszczenie we właściwym miejscu kadzidła, włączając w to sposób kadzenia, jeśli to konieczne.

10. Zapalenie magicznej lampy z medytacją dla wytworzenia intuicji i oświecenia.

11. Naładowanie pieczęci, pentaklu, bądź lamenu pożądanej istoty.

12. Naładowanie magicznego lustra, bądź kilku luster, zależnie od specjalnych celów, jakim mają służyć.

13. Założenie magicznego stroju i medytacja dla wytworzenia ochrony, czystości etc.

14. Założenie okrycia głowy – korony, czapki czy opaski maga i medytacja sprowadzająca kontakt z Boskością.

15. Zapięcie magicznego pasa dla sprowadzenia mocy maga do kontrolowania wszystkich mocy, zwłaszcza elementów.

16. Przypięcie magicznego miecza do magicznego pasa z medytacją absolutnego zwycięstwa; powtórz ładowanie z

magiczną różdżką w prawej dłoni, koncentrując się na idei, że absolutna wola maga będzie realizowana.

17. Wejście do magicznego okręgu z równoczesnym poczuciem więzów i symbolizmu

mikrokosmosu i makrokosmosu.

18. Koncentracja na magicznej przestrzeni, która całkowicie eliminuje ideę czasu i przestrzeni.

19. Powtórzenie kontaktu ze swoją Boskością.

20. Umieszczenie całej osobowości maga w odpowiedniej mentalnej sferze, razem z jego wszystkimi narzędziami.

21. Wydawanie rozkazów istocie czy mocy tej sfery odnośnie jej ewokacji i stworzenie poprzez wyobraźnię kształtu, w którym istota czy moc ma się pojawić w magicznym trójkącie lub magicznym lustrze.

22. Powrócenie świadomością do pokoju operacji.

23. Wyrażenie chęci bądź rozkazu duchowi by przekazał wiadomość, bądź wykonał określoną pracę w danej sferze.

24. Na końcu operacji uwolnienie istoty świadomością do sfery, z której była ewokowana i zakończenie operacji poprzez zmówienie modlitwy dziękczynnej.

25. Przechowanie wszystkich magicznych narzędzi, włączając w to magiczny okrąg etc.

26. Wprowadzenie całego przebiegu operacji, czasu jaki zajęła, jej sukcesu etc. do Księgi Formuł.

Prawdziwy mag musi opracować swoją księgę formuł w ten czy podobny sposób i musi się tego stosować. Jeśli zaznajomiony jest z kabałą, może użyć imion odpowiednich bóstw ilekroć umieszcza swoją świadomość w danej sferze. Jest to jednak tylko kolejna z pomocy, wsparcie dla jego pamięci, i prawdziwy mag będzie w stanie obyć się bez tego. Pierwsza operacja zawsze będzie zapewne trochę niepewna, lecz czas nauczy maga wszystkiego, co potrzebuje wiedzieć i wcześniej, czy później, stanie się on doskonałym mistrzem w tym obszarze magii. Ciężka praca przyniesie korzyści.

Rozdział 16

Sfera istot duchowych

Zanim opiszę prawdziwą magiczną operację i ewokację, muszę zaznajomić czytelnika ze sferami istot. Prawdziwemu magowi nie wolno zrobić czegoś, jeśli w pełni nie wie co robi i nie ma jasnego obrazu tego, co chce osiągnąć. Mag dowiedział się z poprzedniego rozdziału o księdze formuł, iż niezwykle ważne jest znać właściwy sposób użycia i analogie magicznych narzędzi, gdyż bez tej dogłębnej wiedzy o ich analogiach i symbolizmie, niemożliwe byłoby osiągnięcie pozytywnych rezultatów. Co więcej, mag nie byłby w stanie odnaleźć właściwego podejścia do swoich medytacji i wznieść swojego ducha do odpowiedniej sfery świadomości.

Jego magiczne narzędzia stałyby się iluzją, a on sam zniżyłby się do poziomu zwykłego czarownika. Jego magiczny autorytet nie działałby na istoty i nie byłby on w stanie wpłynąć na nie w jakikolwiek sposób. Prawdziwy mag robi wszystko świadomie. Każdą procedurę opracowywał systematycznie w swojej księdze formuł przed jej wykonaniem, a jego umysł i świadomość jest połączona z jego narzędziami, ich właściwościami, naładowaniem etc.

Musi on również znać dobrze sferę istoty, z którą chce pracować. Musi być w stanie dokonać bezstronnego osądu odnośnie istnienia i działań tych istot. Jego własne doświadczenie bardzo mu w tym pomoże, gdyż swoim mentalnym ciałem odwiedzi on różne sfery, co jest zalecane we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*. Poniższe rozważania są zatem krótkim podsumowaniem doświadczeń maga przy jego wizytach we wspomnianych sferach.

Jedynie niepoprawny materialista, który swoimi fizycznymi zmysłami nie postrzega nic poza światem materialnym i który wierzy jedynie w to co widzi, słyszy i czuje, będzie wątpił, że poza światem materialnym istnieją inne sfery. Prawdziwy mag nie będzie osądzał materialisty i nie będzie próbował wyperswadować mu jego poglądy. Materialista jest w fizycznym świecie w takim stanie dojrzałości, jaki odpowiada jego osobistemu rozwojowi. Mag zatem nie uczyni żadnego wysiłku, by uczyć materialistę, gdyż on zawsze kończył będzie stwierdzeniem, że nigdy nie widział ducha, a tym samym wierzy jedynie w rzeczy, które jest w stanie postrzegać swoimi fizycznymi zmysłami, czyli widzieć, słyszeć bądź czuć.

Materialista nie zaprzecza materii, zgadza się, że substancja i energia, w której żyje musi istnieć, lecz wiara w to, że istnieje inna, bardziej subtelna sfera substancji czy energii, wykracza poza jego horyzont. Zatem mag nigdy nie będzie próbował wpłynąć na wiarę innego człowieka, gdyż niewtajemniczony zawsze będzie miał swoją własną opinię o wyższych faktach i zawsze będzie osądzał ze swojego punktu widzenia.

Tak samo jak nasz fizyczny świat istnieje w trzech różnych stanach, stałym, płynnym i gazowym, tak samo, według praw analogii, istnieją określone stany skupienia w bardziej subtelnych formach, które są połączone z naszym fizycznym

światem, choć nie są dostępne dla naszych normalnych zmysłów. Te stany skupienia są z hermetycznego punktu widzenia 42

nazywane płaszczyznami bądź sferami. W tych bardziej subtelnych sferach dzieją się te same rzeczy, co w naszym świecie fizycznym i tam również poprawny jest diagram Prawa Hermesa: to, co jest na górze jest jak to, co jest na dole. Działają tam te same moce, co na naszej planecie. Tutaj i tam działają te same rodzaje wpływów. W każdej sferze mamy zatem tę samą grę elementów, elektrycznego i magnetycznego fluidu, które są utrzymywane i kontrolowane przez Boską Opatrzność w pierwiastku akashy. Osoba polegająca jedynie na tym, co postrzega swoimi pięcioma fizycznymi zmysłami, ma tylko jedną sferę do percepcji: sferę odpowiadającą jego fizycznym zmysłom i nie jest ona w stanie wyjść poza nią.

Wszystko inne musi pozostać dla niej niewyobrażalne, niewiarygodne i ponadzmysłowe.

Prawdziwy mag, który poprzez mentalne i astralne kształcenie udoskonalił i rozwinął swoje zmysły, będzie uważał ten fizyczny świat jako wyjściowy punkt swojego osobistego rozwoju i nigdy nie będzie zaprzeczał istnieniu wyższych sfer, gdyż jest w stanie przekonać się o nim.

Fakt, że te sfery są bardziej subtelnymi i złożonymi stanami skupienia, dawno stał się oczywisty dla prawdziwego maga poprzez jego własne doświadczenie. Mag zawsze będzie w stanie odwiedzać, swoim mentalnym ciałem, sferę odpowiadającą poziomowi rozwoju zmysłów jego ciała mentalnego i w niej działać. Praktykując magię ewokacji musi zawsze o tym pamiętać. Naturalnie, te bardziej subtelne sfery nie są przedmiotem naszych koncepcji przestrzeni i czasu, lecz w naszym ujęciu przechodzą jedna

w drugą. W przestrzeni, która w naszym wyobrażeniu jest w pewien sposób ograniczona, może być obecnych wiele różnych sfer.

Zależnie od stopnia subtelności czy gęstości, istnieją niezliczone sfery i sfery przejściowe.

Wymienienie tutaj ich wszystkich byłoby niemożliwe. Wspomnę tylko o tych, które ważne są dla praktyki magii. Ich stopniowana gęstość nazywana jest hierarchią. Zanim mag zechce pracować z tymi sferami, musi znać koncepcję ich hierarchii i musi być dobrze zaznajomiony ze sferą, z jaką zamierza pracować – najpierw teoretycznie, a potem oczywiście praktycznie.

Zanim przejdzie on do najbliższej z subtelniejszych sfer, musi przede wszystkim posiadać dogłębną władzę nad sferą fizyczną. Każda z tych sfer hierarchii posiada określony wpływ na nasz fizyczny świat według praw analogii. Synteza astrologii odnosi się do tych planetarnych sfer. Niestety dzisiejsi astrologowie używają jej głównie dla celów wróżbiarskich i mało znany jest fakt, że astrologia daje jedynie częściowe wytłumaczenie wpływów tych sfer, planet i znaków zodiaku. Nie będzie tutaj jednak omawiana astrologiczna część wyższych sfer, gdyż nie mieści się to w zakresie tej książki. Jednak prawdziwy mag odnajdzie dużo bliższy związek między indywidualnymi sferami jeśli zajmuje się astrologią. Zauważy też, że astrologia pokazuje prawdziwe wpływy odpowiednich sfer na nasz fizyczny świat, w ich przyczynach i skutkach.

Stopniowanie sfer według ich stopnia gęstości i ich jakości jest w kabale nazywane kabalistycznym Drzewem Życia. Analogie i ich praktyczne zastosowanie z kabalistycznego punktu widzenia będzie omawiane szczegółowo w mojej następnej książce, *Klucz do prawdziwej Kabały*. Książka ta

ma rozbudzić zainteresowanie czytelnika sferami kabalistycznego Drzewa Życia na tyle, na ile mogą służyć magicznym celom, czyli na tyle, na ile dotyczy to ich istot. Sfery w ich poprawnym porządku to:

1. Fizyczny świat jako punkt wyjścia dla pracy maga, w którym każdy człowiek,

wtajemniczony, czy nie, żyje i porusza się poprzez swoje zmysły, ducha, duszę i ciało.

2. Następną, wyższą sferą istniejącą ponad światem fizycznym jest strefa ziemi, strefa oplatająca ziemię. Ta strefa posiada różne stopnie gęstości, tak zwane pod-strefy, do których człowiek przechodzi zostawiwszy swój ziemski kształt. Jest to tak zwany świat astralny: w jego niższych stopniach gęstości zamieszkują przeciętne osoby w swoich astralnych ciałach po swojej fizycznej śmierci; w wyższych sferach są również wtajemniczeni, zależnie od ich 43

stanu dojrzałości. Im bardziej dojrzały, bardziej rozwinięty i bardziej etyczny jest mag, tym subtelniejsza jest warstwa strefy, do której trafia po śmierci. Jego miejsce w świecie astralnym będzie zależało od tego, dokąd zaszedł podczas swojego życia w fizycznym świecie. W astralnym świecie nie istnieje niebo czy piekło; te koncepcje są jedynie wynikiem niemądrych religijnych poglądów i obiektem nauk niektórych religii, które ze względu na swoja niewiedzę, rozdzielają życie w astralnym świecie na życie w niebie bądź piekle. Jeśli ktoś uważa niższe, surowsze sfery świata astralnego za piekło, a jaśniejsze, wyższe sfery za niebo, to część tych religijnych wierzeń mogłaby być prawdą. Mag, który wie jak interpretować takie symbole i idee, odnajdzie własne wytłumaczenie dla wyrażeń „piekło”,

„niebo” i „czyściec”.

Zbyt daleko zaprowadziłoby opowiadanie czytelnikowi wszystkiego o życiu w świecie astralnym. Można by na ten temat napisać wiele książek. Niemniej podam magowi kilka interesujących wskazówek. Mag, podczas swoich mentalnych i astralnych wędrówek, gdy jego mentalne i astralne ciało zostanie rozdzielone, doświadczy, że w sferze astralnej nie istnieją dla niego koncepcje czasu i przestrzeni. Zatem w jednej chwili jest w stanie przejść każdą odległość, a na swojej drodze nie znajdzie takiej materialnej przeszkody, której nie byłby w stanie spenetrować swoim mentalnym i astralnym ciałem. Po fizycznej śmierci każdy człowiek będzie miał takie same doświadczenia. Wtajemniczony ma jednak przewagę zaznajamiania się z tym faktem podczas swojego życia i już w materialnym świecie jest uwolniony od jednego smutku: strachu przed śmiercią. Dobrze wie, w której sferze astralnej będzie żył po swojej śmierci i odrzucenie ciała fizycznego jest dla niego jedynie przejściem ze świata fizycznego do bardziej subtelnego, na podobieństwo zmiany miejsca zamieszkania.

Mag doświadczy tutaj na ziemi jeszcze jednej rzeczy: wszystkie zainteresowania, które są normalne dla osoby przeciętnej, czyli nierozwiniętej, niewtajemniczonej, ustaną na płaszczyźnie astralnej. Nie jest więc wcale zaskoczeniem, że prawdziwy mag, który jest równie zaznajomiony z warunkami tutaj i tam, czyli w świecie fizycznym i astralnym, traci swoje zainteresowanie fizycznym światem w takim sensie, że uważa go tylko za środek do własnego osobistego rozwoju. Będzie już wiedział, że takie rzeczy na ziemi jak sława, honor, bogactwo i wszystkie inne ziemskie korzyści nie mogą być przeniesione stąd do świata astralnego, a tym samym są bezużyteczne. Zatem prawdziwy mag nigdy nie będzie pragnął

rzeczy przemijających. Jego uwaga będzie stale skierowana na to, że musi używać czasu, jaki ma do dyspozycji w sferze

fizycznej, dla jak najlepszego rozwijania swoich zdolności.

Jest zatem dość jasne, że wszystkie więzi jak miłość, wierność etc., które mogą trzymać człowieka w tym fizycznym świecie, tam stają się niczym. Ludzie, którzy się tutaj kochali, lecz nie utrzymywali tego samego tempa w swoim astralnym i duchowym rozwoju, nie mogą po śmierci żyć w tej samej sferze i nie będą już czuć ku sobie tego samego afektu, jaki miał

miejsce tutaj. Jeśli na przykład mąż i żona są równie rozwinięci, mogą przenieść się po fizycznej śmierci do tej samej sfery świata astralnego i będą połączeni wewnętrzną więzią wzajemnej sympatii, lecz pomimo tego nie będą doświadczali tego samego rodzaju miłości, co w fizycznym świecie. W świecie astralnym nie istnieje nic takiego jak instynkt zachowawczy, instynkt dla ziemskiej, seksualnej miłość czy seksualne pożądanie. W

wyższych sferach równie rozwinięte istoty łączy odmienne od ziemskiego uczucie afektu odczuwane poprzez subtelną więź wibracji. W naszym fizycznym świecie sympatia, czy atrakcja dwóch istot jest zazwyczaj powodowana i utrzymywana przez zewnętrzną

stymulację. W świecie astralnym jest oczywiście inaczej. Idea piękna w świecie astralnym również jest dość odmienna od idei piękna w świecie fizycznym. Skoro zmarła osoba wchodząc do sfery astralnej nie jest już przedmiotem czasu i przestrzeni, a zatem traci w tym świecie środki do mierzenia swojego stopnia doskonałości, chce ona powrócić na ziemię.

Człowiek nie tylko chce powrócić, gdyż musi zrównoważyć, poprzez moc prawa karmy –

przyczyny i skutku – błędy popełnione podczas swojego życia, lecz chce powrócić również dlatego, by mieć kolejną szansę rozwoju w świecie fizycznym i by w swoim duchu zebrać dalsze doświadczenia dla wyższych sfer świata astralnego.

Każdy człowiek po śmierci zda sobie sprawę z jeszcze jednego faktu w świecie astralnym: mając niski stopień rozwoju, nie będzie on w stanie komunikować się z istotami, które podczas swojego życia osiągnęły wyższy stopień rozwoju, gdyż te istoty będą pozostawały w wyższej, bardziej subtelnej sferze świata astralnego, a on sam nie będzie w stanie powędrować do ich sfery światła. Nawet jeśli będzie w stanie przejść do tych wyższych sfer, nie będzie on w stanie wytrzymać tam podniosłych wibracji i będzie zrzucony, czyli zostanie przeniesiony do tej sfery astralnej, do której należy ze względu na swój stopień rozwoju.

Jednak osoba o wysokim stopniu doskonałości jest w stanie przejść do niższej sfery, dostosowując się w swoim duchu do wibracji tej sfery.

Jeśli zatem duch o niskim stopniu rozwoju chce skontaktować się z duchem o wysokim stopniu rozwoju, to musi poprosić go, poprzez moc wyobraźni, by zszedł do jego sfery. To, czy wyżej rozwinięta istota spełni to życzenie niższej istoty, zawsze zależy od celu, dla którego niższa istota przyzywa wyższą. To jasno ukazuje, że niższa istota nie jest w stanie przechodzić do wyższych sfer świata astralnego, podczas gdy wyższa istota może wejść na niższe poziomy. Mag o dobrym stopniu rozwoju może przenieść się do każdej sfery, gdyż posiada zdolność przyjmowania i przywoływania każdej wibracji, a tym samym również każdej formy danej sfery, z którą chce się skontaktować. Wielu czytelników przypomina sobie teraz słowa z Biblii i rozumie

ich znaczenie: „a światłość w ciemności świeci i ciemność jej nie ogarnęła” 3.

Doświadczony mag wie, że ciało fizyczne jest utrzymywane przez pokarm (czyli

skondensowane elementy) i że oddech łączy ciało astralne z fizycznym poprzez tak zwany astralny sznur. Zatem jest on również świadomy faktu, że gdy tylko, w momencie śmierci, zatrzymuje się oddech osoby, następuje separacja ciała astralnego i mentalnego od fizycznego. Jest też całkowicie logiczne, że mag, poprzez swój magiczny rozwój, może świadomie oddzielić swoje mentalne i astralne ciało od fizycznego, a tym samym wejść w stan ekstazy przypominającej stan śmierci. Będąc w tym stanie, mag nie oddycha. W tym przypadku istnieje jednak ogromna różnica: ciało fizyczne nie jest przedmiotem rozkładu, gdyż połączenie z mentalnym i astralnym ciałem jest wciąż utrzymywane. Skoro mag może mieć władzę nad życiem i śmiercią, jest w stanie za pozwoleniem Boskiej Opatrzności przywracać to połączenie by czynić martwą osobę na nowo żywą, na podobieństwo świętych, którzy, jak wiemy z historii, byli w stanie dokonywać tego samego. Omawiałem tę kwestię szczegółowo we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*.

Jeśli mag doświadczył swojej fizycznej śmierci, nie ma powodu, dla którego miałby powrócić do fizycznego świata i nie pragnie on przywrócić więzi pomiędzy materialnym, a astralnym światem. Oczywiście, istnieją również magowie i czarownicy niższego stopnia, którzy w astralnym świecie świadomie będą próbować odbudować połączenie pomiędzy ich astralnym i fizycznym ciałem. Przez to, że brakuje im koniecznej doskonałości by wystarczająco skondensować światło, ich sukces może być jedynie częściowy. Zazwyczaj takie istoty trwając przy swoim fizycznym kształcie, próbują uniknąć uwarunkowań takiej realizacji i wampiryzują

elektromagnetyczny fluid (energię witalną) z żywych ciał, by zgromadzić ją w ich opuszczonych ciałach fizycznych zakładając, że z czasem będą w stanie je wskrzesić.

Fizyczne ciało pozostawione przez taką istotę we wspomniany sposób, może być przez wieki ocalone od rozkładu. Historia daje nam wiele przykładów konserwacji martwych ciał, a nauka 3 Jan 1:5, cytat z *Biblii Tysiąclecia* – przyp. tłum.

nie jest w stanie podać żadnego satysfakcjonującego wytłumaczenia tego zjawiska. Takie wampiry są z hermetycznego punktu widzenia godne pożałowania, a religie tamtych dni dobrze czyniły niszcząc ciała, które nie ulegały rozkładowi. Zazwyczaj jedynie poprzez taką destrukcję, w której ciało było przebijane drewnianym kołkiem, ucinana była jego głowa, albo po prostu palono to ciało, duch tego ciała był uwalniany fizycznych więzów. Również opowieści o wilkołakach mogą być wytłumaczone z hermetycznego punktu widzenia.

Procedura była ta sama, tylko, że w momencie wampiryzowania, ciało astralne przybierało kształt zwierzęcia, by uniknąć rozpoznania przez wrażliwą osobę, na której żerowało.

Podsumowując: w fizycznym świecie ciało fizyczne i astralne utrzymywane są poprzez jedzenie i oddychanie, a wszystkie trzy części – ciało, dusza i duch – są karmione z wyższych sfer delikatniejszymi substancyjnie elementami w czasie snu. Z kolei w świecie astralnym, ciało astralne jest utrzymywane przy życiu poprzez impresje, jakie uzyskuje z materialnych wibracji w sferze astralnej. Jeśli człowiek powraca z astralnego świata do świata fizycznego poprzez

reinkarnację, to więź pomiędzy astralnym, a mentalnym ciałem urywa się, i istota umiera tam by narodzić się na nowo w naszym fizycznym świecie. Akt astralnego umierania podobny jest do fizycznej śmierci – ciało astralne przestaje być karmione przez ciało mentalne impresjami z astralnego świata.

Proces rozkładania się ciała astralnego trwa dużo dłużej niż ciała fizycznego. Ciało astralne może istnieć przez wiele lat czasu fizycznego, bez potrzeby utrzymywania go przez ducha.

Inne istoty, zazwyczaj demony, lubią przywłaszczać takie astralne zwłoki by bawić się nimi.

Podczas wielu sesji spirytystycznych pojawiały się ciała astralne zmarłych osób, które były już dawno opuszczone przez ich ducha i od tamtej pory były kontrolowane i używane przez demona. Jedynie dobrze wykształcony jasnowidz, który przy pomocy swoich rozwiniętych mentalnych zmysłów jest w stanie odróżnić ciało astralne od mentalnego, jest w stanie odkryć prawdę. Takie demony lubią oszukiwać ludzi, bawić się ich kosztem i nawiedzać ich.

Wszystkie nawiedzające duchy jak poltergeist, fantom, hopgoblin i tym podobne, postępują w ten sam sposób.

Opisywałem już dogłębnie ten temat we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*. Zazwyczaj ciało astralne powoli rozpada się na swoje elementy – tak zwane astralne zwłoki są wysysane przez elementy, stają się coraz bardziej przeźroczyste, na podobieństwo sita, aż całkowicie rozłożą się na substancje indywidualnych elementów.

Poza ludźmi, którzy po śmierci przenoszą się na płaszczyznę astralną, w strefie ziemi żyje również wiele innych istot. Poza tymi już wspomnianymi, na przykład elementalami, larwami,

fantomami, goblinami, istnieją w tej strefie również istoty elementów. Szerzej przedstawię te indywidualne istoty elementów i ich pryncypałów w rozdziale zajmującym się hierarchiami. Niezależnie od sfery z jakiej pochodzi duch, nawet jeśli żyje on w najwyższych z nich, jeśli chce ujawnić się w jakiś sposób w świecie fizycznym, musi przejść przez świat astralny, gdyż jest to pierwsza strefa za światem fizycznym. W kabale, strefa oplatająca ziemię jest również nazywana Malkuth, co oznacza królestwo. Więcej na ten temat będzie przedstawione w mojej książce *Klucz do prawdziwej Kabały*.

W świecie astralnym, strefie oplatającej ziemię, istnieją i działają te same moce, co w świecie fizycznym. Są one jednak bardziej subtelne. Tutaj również jest element ognia ze swoimi salamandrami czyli duchami ognia, element wody ze swoimi duchami wody czyli rusałkami, element powietrza z sylfami czyli duchami powietrza i element ziemi z duchami ziemi, czyli gnomami. Wszystkie istoty w astralnej sferze strefy ziemi poruszają się w swoich elementach jak ryba w ziemskiej wodzie. Każdy element ma pozytywne i negatywne istoty, zatem możemy mówić o dobrych, jak i o złych salamandrach. Tak samo jest w przypadku istot 46

innych elementów. Jednak w rzeczywistości nie istnieje ani dobro ani zło, gdyż Boska Opatrzność nie stworzyła nic złego czy nieharmonijnego, a jest to jedynie założenie ludzkiego rozumienia. Z hermetycznego punktu widzenia, jeden rodzaj istot ma dobry wpływ, a inny zły, zatem mają one swoje dobre i złe skutki. Istoty w świecie astralnym są narzędziami dla rzeczy mających miejsce w naszym świecie fizycznym. Są one przyczyną wszystkich skutków w ciele astralnym każdej istoty, wtajemniczonej czy nie.

Działania i skutki elementu powietrza i ognia w sferze astralnej tworzą astralny fluid elektryczny; działania i skutki

elementu wody i elementu tworzą astralny fluid magnetyczny.

Istoty używają fluidów by tworzyć skutki, a raczej przyczyny w naszym fizycznym świecie.

Pierwiastek akashy sfery astralnej utrzymuje wszystkie elementy tej sfery w harmonijnej równowadze. Jeśli istota sfery astralnej chce wpłynąć na nasz fizyczny świat, to musi być w stanie skondensować oba fluidy, elektryczny i magnetyczny, w taki sposób, by zrealizowały się one w świecie fizycznym. Dobrze wykształcony mag, posiadający władzę nad elementami i fluidami, jest w stanie przeprowadzać tę kondensację samodzielnie, z pomocą wyobraźni.

Jeśli nie bierze aktywnego udziału w tej pracy, to może przeprowadzić kondensację przy pomocy medium, z którego w tym przypadku duchy wyciągną, jak wampiry, elektryczny i magnetyczny fluid potrzebny do wywołania określonego skutku.

Wiadome jest, że różnica pomiędzy istotą elementów, a człowiekiem polega na tym, że istota elementu składa się tylko z jednego elementu, podczas gdy człowiek jest stworzony ze wszystkich czterech elementów razem z piątym: pierwiastkiem akashy. Istota elementowa może działać tylko z elementem i fluidem do którego przynależy. Jednak człowiek jest w stanie zaznajomić się ze wszystkimi mocami i może nauczyć się je kontrolować. Lecz w obu przypadkach, czy jest to istota elementu, czy człowiek, determinującym czynnikiem jest Boska Opatrzność czyli pierwiastek akashy. Człowiek jest w stanie inkarnować się, czego istota elementu nie jest w stanie wykonać samodzielnie. Astralne ciało istoty elementu rozpada się na jeden element, podczas gdy ciało astralne człowieka

rozkłada się na cztery elementy. Inną różnicą jest fakt, że w momencie śmierci istota elementu przestaje istnieć, gdyż jej duch jest śmiertelny. Człowiek, stworzony na podobieństwo Boga, stanowi mikrokosmos i posiada indywidualnego nieśmiertelnego ducha. Chociaż możliwe jest istotę złożoną tylko z jednego elementu uczynić istotą czteroelementową i nadać jej nieśmiertelnego ducha poprzez specjalne magiczne operacje, to prawdziwy mag będzie wykorzystywał to bardzo rzadko i nigdy bez wyjątkowego powodu, który musi być usprawiedliwiony przed Boską Opatrznością.

Pierwiastek akashy sfery astralnej określa również reinkarnację żyjącego tam człowieka w świecie fizycznym. Astralna substancja światła, zazwyczaj nazywana światłem astralnym, jest najbardziej boską emanacją w świecie astralnym. Dla wtajemniczonych którzy skupiają się na boskim pierwiastku w świecie astralnym, ten pierwiastek światła pojawia się jako promieniste światło lub słońce, o ile ci wtajemniczeni są w stanie widzieć Boskość w świetle fizycznego świata i o ile nie materializują swojej Boskości ani też nie nadają jej konkretnej formy.

Religia indywidualnej osoby występuje w świecie astralnym w tym znaczeniu, że osoba przypisuje swojemu bogu określoną formę i nazwę, zgodnie z religijnym poglądem w fizycznym świecie. Ateiści nie potrzebują Boga nawet w świecie astralnym, a tym samym nie są w stanie uformować tam idei Boskości. Niemniej tęsknią oni za czymś wyższym, tak jak spragniony tęskni za wodą. Ludzie, którzy wierzyli w kilka religii czy bóstw podczas swojej ziemskiej egzystencji, znajdą się w chaotycznym uwarunkowaniu. Będą przeżywać ciężkie chwile, jeśli nie będą w stanie zdecydować się na podążanie za określoną formą. Jednak podczas ich rozwoju w świecie astralnym, ich koncepcja Boga będzie tak rozjaśniona, że ostatecznie będą wierzyć w to bóstwo, które

było dla nich najlepsze. Ta koncepcja Boga zazwyczaj determinuje potem miejsce ich reinkarnacji.

47

Mag, który za życia eksplorował sferę astralną strefy oplatającej ziemię, będzie wiedział z własnego doświadczenia, jak działają i co robią moce i istoty w niej przebywające, lecz może on również uczyć się od tych istot, z którymi pracuje magicznie.

Mag, który jeszcze nie osiągnął w fizycznym świecie pełnego rozwoju, używa do swojego kształcenia duchowego przewodnika, na przykład poprzez pasywną komunikację bądź

automatyczne pisanie etc. Tak samo niedoskonały jeszcze człowiek odnajdzie swoich przewodników w świecie astralnym. Ci przewodnicy będą go od czasu do czasu uczyć i asystować mu, gdy zajdzie taka potrzeba. Wysoce rozwinięte duchowe istoty strefy oplatającej ziemię kondensują się w odpowiedniej sferze astralnej, i tym samym stają się przewodnikami osób, czy grup osób i wtajemniczają w wyższe prawa istoty astralne o niskiej doskonałości. Tacy przewodnicy nigdy nie mogą być zmuszeni do wykonywania swojej pracy w świecie astralnym. Są oni wysyłani przez Boską Opatrzność by oferować pomoc każdej astralnej istocie, zależnie od ich dojrzałości i stanu doskonałości. W świecie astralnym przewodnik, którego można również nazwać *genius loci*, nie tylko uczy swojego protegowanego praw, lecz asystuje mu w całym rozwoju. Czasami zdarza się, że astralny człowiek chce zrobić coś samodzielnie, lecz jest w krytycznym momencie ostrzeżony przez swojego przewodnika czy geniusza, by nie robił niczego nierozmyślnego. Geniusz będzie interweniował zwłaszcza w tych przypadkach, gdzie astralny człowiek o

niskim stopniu rozwoju chce zrobić coś sprzecznego z prawami Boskiej Opatrzności. Przewodnik uczy swojego protegowanego o prawach fizycznego świata i przygotowuje go na ponowne

narodziny. To jasno ukazuje jak konieczne jest to, by magiczny rozwój człowieka podczas jego pobytu w fizycznym świecie prowadził ku doskonałości, by przygotować do życia w wyższej sferze.

Wszelkie przeciwności losu w fizycznym świecie mają oczyszczać ludzkiego ducha i mają mu pomóc uzyskać doświadczenie konieczne dla duchowego rozwoju przygotowanego już i określonego w astralnym świecie przez Boską Opatrzność dla każdej osoby, zależnie od jej dojrzałości i stopnia rozwoju. Człowiek przed swoim wcieleniem wie o rodzaju nauki w fizycznym świecie i nie tylko się na nią zgadza, lecz nawet tęskni do niej. Jednak w momencie swojego odrodzenia traci swoją wiedzę o wszystkim, co Boska Opatrzność dla niego zaplanowała. Jeśli osoba żyjąca w tym świecie znałaby z wyprzedzeniem wszystko, przez co musiała przejść, nie miała by już w świecie fizycznym wolnej woli. Taka osoba byłaby odpowiednikiem robota, a zadanie, jakie miałaby wykonać w tym świecie stałoby się niepraktyczne. Jedynie wtajemniczony wysokiego stopnia, który jest panem karmy, przyczyny i skutku, i czuje się równie zaznajomiony z fizycznym, jak i z astralnym światem, jest wystarczająco dojrzały by wiedzieć wszystko z wyprzedzeniem nie obawiając się żadnych niekorzystnych wpływów na swoją wolną wolę.

Istoty wcielają się ze świata astralnego na naszą planetę, ograniczoną czasem i przestrzenią, by dalej pracować nad swoim rozwojem, gdyż fizyczne prawa tej płaszczyzny zapewniają każdemu dużo więcej przeszkód niż sfera

astralna. Przeszkody świata fizycznego wzmacniają ducha i pozwalają mu szybciej rosnąć w swoim rozwoju niż byłoby to możliwe w świecie astralnym. Zatem ludzie astralnego świata chcą osiągnąć reinkarnację na tym świecie tak szybko, jak to możliwe i są nawet gotowe zaakceptować najcięższe warunki by być w stanie kontynuować swój duchowy rozwój.

Każdy człowiek może osiągnąć doskonałość, gdyż zmierza do niej ewolucja całej ludzkości.

Duchowy przewodnik wyznaczony każdemu przez Boską Opatrzność dla jego

wtajemniczenia w astralny świat, prowadzi i kontroluje duchowy rozwój swojego

protegowanego i w wielu przypadkach dalej wykonuje swoje zadanie po reinkarnacji jego 48

protegowanego w fizycznym świecie. Mag powinien zatem spróbować na samym początku swojego rozwoju skontaktować się ze swoim geniuszem. Jak można to osiągnąć, było już opisane we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*. Czasami zdarza się, że ludzie, którzy osiągnęli wysoki stopień doskonałości tutaj na ziemi, są w stanie kontynuować swój duchowy rozwój w świecie astralnym, aż tę doskonałość osiągną. Lecz takie osoby są wybierane przez Boską Opatrzność do wypełnienia jednej czy kilku misji na ziemi. Tacy duchowi przywódcy są następnie od urodzenia magami czy wtajemniczonymi, którzy w określonej fazie fizycznego rozwoju swoich ludzkich ciał, zazwyczaj krótko po okresie dojrzewania, nagle stają się świadomi swojego stanu, swojego stopnia duchowego rozwoju i potrzebują już niewiele, by być osiągnąć wystarczającą dla swojej boskiej misji dojrzałość. Takie misje nie zawsze mają magiczną czy

duchową naturę; mogą również zajmować się innymi aspektami tego świata.

Tłumaczy to narodziny ludzkich geniuszy i wynalazców we wszystkich obszarach materialnej wiedzy czy nauki. Mag wie, że to wszystko jest planowane i kontrolowane przez Boską Opatrzność, czyli w pierwiastku akashy w świecie astralnym. Wie też, że nie może mieć miejsca nic, co z punktu widzenia maga nie mogłoby być wytłumaczone poprzez uniwersalne prawa.

Był to ogólny zarys najważniejszych aspektów sfery astralnej, strefy oplatającej ziemię, która jest strefą najbliższą naszemu fizycznemu światu. Strefa ziemi, chociaż jest umieszczona ponad nami, według ludzkich koncepcji nie jest najbardziej skondensowaną formą sfery, gdyż istnieją w niej najróżniejsze intensywności światła czy wibracji, odpowiadające stopniom dojrzałości każdego indywidualnego człowieka. Ta strefa ziemi nie jest w żaden sposób ograniczona – rozciąga się nie tylko dokoła kuli ziemskiej, lecz na cały kosmos. Prawa rządzące tą strefą nie mają nic wspólnego z koncepcją przestrzeni, gdyż rozciągają się na cały mikrokosmos i makrokosmos oraz ich analogiczne połączenie. Dlatego też jedynie w tej strefie oplatającej ziemię człowiek może osiągnąć swoją doskonałość, ostateczną magiczną dojrzałość, swoje prawdziwe połączenie z Bogiem. Z punktu widzenia magii jasne jest, że strefa ziemi jest najniższą sferą, lecz równocześnie sferą o najwyższej emanacji Boskiego Pierwiastka.

Poniżej ukażę, że w tej hierarchii istnieją dalsze sfery, z którymi mag jest się w stanie kontaktować, lecz jest on w stanie żyć w strefie ziemi również jako istota doskonałości, prawdziwy obraz Boga. W tej strefie oplatającej ziemię ukazywane jest całe tworzenie, od najwyższej doskonałości bóstwa, do najniższej i najsurowszej formy. Człowiek może

kontaktować się ze wszystkimi rodzajami sfer, które leżą ponad strefą ziemi, lecz nie może stać się ich stałym mieszkańcem, gdyż strefa ziemi jest odzwierciedleniem całego tworzenia.

Jest to ukazany świat wszystkich stopni kondensacji. Dawni kabaliści znali tę prawdę i dlatego nazwali strefę ziemi „Malkuth”, co nie oznacza kuli ziemi, lecz Królestwo, przez co rozumiany jest pierwiastek tworzenia od swojej najwyższej do najniższej manifestacji.

Według kabalistycznego Drzewa Życia, zawiera on kabalistyczną liczbę dziesięć, która oznacza początek ewolucji. Dla osoby zaznajomionej z kabałą, liczba dziesięć jest odbiciem liczby jeden, w jej najbardziej subtelnej formie, czyli oznaczającej Boga, gdyż tę liczbę można zredukować do jednego odcinając zero. Intuicyjny mag od razu widzi prawdziwy związek pomiędzy tworzeniem, a swoim ciałem i zdaje sobie sprawę, że nie bez powodu ma dziesięć palców u rąk i dziesięć u stóp. Czytelnik może przeczytać więcej na ten temat w trzeciej części trylogii, *Klucz do prawdziwej Kabały*.

Intuicyjny mag postrzeże również określoną relację pomiędzy strefą ziemi, a ośrodkiem *muladhara*, lecz pozostawię ten temat do jego własnej medytacji.

3. Następną po strefie oplatającej ziemię jest strefa Księżyca, z którą mag musi zaznajomić się zaraz po strefie ziemi.

4. Za strefą Księżyca leży strefa Merkurego, a za nią leży

5. strefa Wenus. Kiedy mag wystarczająco zapozna się z tymi strefami, będzie musiał poznać 6. strefę Słońca, potem

7. strefę Marsa, następnie

8. strefę Jowisza, a na końcu

9. strefę Saturna.

Za tą ostatnią istnieje wiele innych stref, lecz wystarczy, by mag poznał strefy odpowiadające planetom i był w stanie dobrze je kontrolować.

Analogie i hierarchia każdej strefy są opisane w następnym rozdziale. Każda sfera leżąca powyżej strefy oplatającej ziemię, pomiędzy Księżycem a Saturnem, ma potrójny skutek: na świat mentalny, astralny i fizyczny. Zależnie od tego, na której płaszczyźnie strefy ziemi dany skutek ma być wywołany, stworzenie przyczyny dla tego skutku powinno być wykonane na tej płaszczyźnie. Skoro wspomniane wyżej strefy wywierają indywidualne wpływy na naszą strefę ziemi, to mag działający z istotami takich stref, musi mieć wyraźny obraz analogii praw każdej strefy w stosunku do swojego własnego mikrokosmosu i mikrokosmosu każdego innego człowieka. Każda analogia strefy mikro- i makrokosmosu musi być dla niego dość wyraźna i musi on wiedzieć, jak z pomocą istot stworzyć przyczynę odpowiadającą tym analogiom. W koncepcji maga, każda strefa nie będzie ograniczoną płaszczyzną za strefą ziemi, lecz będzie on wiedział, że wszystkie strefy zachodzą na siebie w mikrokosmosie, jak również i w makrokosmosie. Strefy noszą astrologiczne nazwy, lecz nie są bezpośrednio związane z konstrukcją gwiazd wszechświata, chociaż istnieją pewne relacje pomiędzy gwiazdami i ich konstelacjami, co pozwala astrologom wyciągać wnioski dla celów wróżbiarskich, bądź do odszukiwania niekorzystnych wpływów. O syntezie astrologii mówiłem już wcześniej.

Każda strefa jest zamieszkana w ten sam sposób, co znana już nam strefa ziemi. Istoty stref mają swoje specjalne zadania i w odniesieniu do przyczyn i skutków, są przedmiotem praw swojej strefy. Naszym zdaniem w każdej strefie istnieją miliony istot. Niemożliwe jest skategoryzowanie tych istot według poziomu. Każda z nich osiągnęła określony poziom w swoim duchowym rozwoju, określony poziom dojrzałości i zależnie od tego stopnia przydzielone jej zostało zadanie.

Osoba bez żadnego magicznego rozwoju i bez koniecznej dojrzałości nie jest w stanie przejść poza ten materialny świat by skontaktować się z istotami astralnymi, nie wspominając o kontaktowaniu się z istotami wyższych sfer. W naszym fizycznym świecie istnieje niewielu ludzi, który swoim duchem są w stanie przekraczać granice ludzkiej egzystencji i przechodzić do innych stref. Ludzie, którzy są w stanie dokonywać tego świadomie, są z hermetycznego punktu widzenia nazywani wtajemniczonymi. Wtajemniczony jest wybraną osobą, która po wielu latach duchowego rozwoju osiąga stopień dojrzałości konieczny dla swojego zadania.

Prawdziwy wtajemniczony nie jest filozofem, który osiągnął dojrzałość poprzez samą teoretyczną wiedzę. Jest on osobą, która po stałym ciężkim treningu wyłamała się z masy przeciętnych osób i osiągnęła swoją wiedzę poprzez praktykę. Tutaj można posłużyć się powiedzeniem: „Bo wielu jest powołanych, lecz mało wybranych” 4. Jednak nikt nie musi obawiać się nałożonych ograniczeń, a pilny uczeń magii może osiągnąć doskonałość i stać się adeptem poprzez sumienne kształcenie. Każdy człowiek na tej ziemi może osiągnąć najwyższy stopień doskonałości.

4 Mat 22:14, cytat z *Biblii Tysiąclecia* – przyp. tłum.

Powiedziałem powyżej, że niewiele osób będzie duchowo przechodziło zwykłą sferę strefy oplatającej ziemię by zwiedzić sferę z nią sąsiadującą. Te osoby są przywódcami w magii; są one inicjatorami i nauczycielami, ze świętym zadaniem i obowiązkiem pomagać osobom znajdującym się poniżej nich, w ich duchowej drodze. Tak samo jest, poprzez uniwersalne prawa, wewnątrz siedmiu stref leżących poza strefą ziemi. Tam również istnieje kilku wybranych spośród milionów innych mieszkających w tych strefach, którzy w swoim rozwoju osiągnęli konieczny stopień doskonałości by być tam władcami czy

wtajemniczonymi. Pryncypałowie innych stref mają również swoją rangę, dystynkcję i tytuł, tak samo jak wtajemniczeni w strefie oplatającej ziemię honorowani są dostojeństwem odpowiadającym ich stopniowi dojrzałości oraz wiedzy i przyjmują rangę barona, hrabiego, rycerza, księcia etc.

Mag zda sobie sprawę, że te nazwy rang i tytuły symbolizują stopień dojrzałości istoty i stanowczo nie będzie uważał ich za ziemskie rangi. Zatem jedynie przywódcy, wtajemniczeni indywidualnych stref są w stanie wpływać, swoimi przyczynami i skutkami, na nasze sfery, mentalnie, astralnie, czy fizycznie. Sposób, w jaki każda indywidualna istota może wpływać na nasz świat, będzie omówiony krok po kroku w części o hierarchii istot. Tak samo jak, naszym zdaniem, istnieją w strefie ziemi pozytywność i negatywność, czyli dobre i złe istoty, tak samo jest i we wszystkich innych strefach. Dobre, czyli pozytywne moce i istoty są generalnie nazywane aniołami czy archaniołami, a negatywne demonami czy arcydemonami.

Pośród negatywnych istot można odnaleźć ten sam rodzaj hierarchii: istnieją zwykłe demony, baronowie, hrabiowie

etc. Przeciętny człowiek będzie posiadał taką koncepcję tych istot, jaka odpowiada jego mocy zrozumienia. W jego wyobraźni anioły i archanioły będą mieć skrzydła, a demony i arcydemony będą mieć rogi. Lecz osoba zaznajomiona z symbolizmem będzie w stanie zinterpretować tę koncepcję według prawdziwego hermetyzmu. Mag wie, że anioł nie ma skrzydeł w dosłownym sensie tego słowa i będzie w nich widział analogię: skrzydła są analogią do ptaków, które poruszają się swobodnie w powietrzu ponad nami.

Skrzydła są symbolem tego, co jest od nas wyższe, symbolem zwinności, wolności i braku ograniczeń. Równocześnie skrzydła są symbolem unoszenia się nad nami w powietrzu, elementem, który jest najlżejszy i przenika wszystko. Istoty negatywne, czyli demony, są zazwyczaj symbolizowane przez zwierzęta z rogami i ogonami, bądź przez stworzenia w połowie ludzkie, a w połowie zwierzęce. Ich symbolika oznacza z kolei przeciwieństwo tego, co jest dobre: podrzędne, niekompletne, niedoskonałe etc. Pytanie, czy te istoty, pozytywne czy negatywne, w swoich własnych sferach naprawdę posiadają kształty przypisywane im przez ludzi i można je spotkać w tych kształtach, pozostanie dla niewtajemniczonego nierozstrzygnięte. Mag, który jest w stanie odwiedzać te strefy poprzez mentalną i astralną wędrówkę i który jest w stanie wpływać na siebie wibracją tych stref w taki sposób, że przez czas swojego pobytu będzie podobny do mieszkańca danej sfery, odkryje, że jest inaczej. Nie tracąc swojej indywidualności, odkryje tam zupełnie inne kształty, których nie da się wyrazić słowami. Nie znajdzie tam personifikowanych istot i ich przywódców, lecz moce i wibracje, które są analogiczne z imionami i jakościami. Jeśli spróbowałby ze swojego indywidualnego punktu widzenia skonkretyzować którąś z tych mocy, czy nadać jej kształt zgodnie ze swoją mocą zrozumienia, to ta moc pojawiłaby się mu w kształcie równoznacznym z jego mocą symbolicznego rozumienia, niezależnie od tego czy

byłaby to pozytywna moc, czyli anioł, czy też moc negatywna, czyli demon. Mag pracujący z istotami będzie tworzył przyczyny w strefie, na którą wywiera swój wpływ, poprzez te istoty. Praca kabalisty jest inna. Umieszcza się on, ze swym duchem, w strefie, w której zamierza stworzyć przyczynę i skutek. Chociaż on również panuje nad prawem strefy, to dla swoich celów nie potrzebuje pośrednictwa istot, lecz wszystko wykonuje samodzielnie z pomocą kabalistycznego słowa. Więcej na ten temat będzie w mojej następnej książce, *Klucz do prawdziwej Kabały*.

51

Zasady pracy kabalisty są zupełnie inne. Jednak mag, będąc w swoim obecnym stadium rozwoju, musi przez jakiś czas używać tych istot aż do momentu, gdy osiągnie wyższy stopień rozwoju. Każdy kabalista musi najpierw stać się magiem, by później być w stanie pracować w inny, bardziej korzystny sposób.

Jeśli mag przyzywa z innej strefy do strefy ziemi, bądź do naszego fizycznego świata istotę, której kształtu nie zna, wtedy taka istota, o ile chce ukazać się magowi w jakimś kształcie, by nawiązać z nim kontakt musi przybrać kształt odpowiedni dla swoich jakości. Jednak zwykły demon nie jest w stanie tego zrobić, gdyż demon nie posiada odpowiedniej dojrzałości i nie jest w stanie skondensować się ze swojej strefy do strefy ziemi czy do naszego fizycznego świata. Zatem większość książek o magicznych zaklęciach nie wspomina nawet o prostych demonach, lecz mówi jedynie o demonach z określonym tytułem i rangą. Lecz nawet te nigdy nie są omawiane szczegółowo.

W tym miejscu można zapytać, czy istota żyjąca w innej strefie byłaby w stanie przywołać do swojej strefy wtajemniczonego, osobę o duchowej randze. Takiemu

pytaniu trzeba z hermetycznego punktu widzenia udzielić odpowiedzi przeczącej, gdyż człowiek, a zwłaszcza wtajemniczony, jest boskim stworzeniem symbolizującym makrokosmos i reprezentującym pełny autorytet w mikro- i makrokosmosie. Zatem mag nie może być nigdy zmuszony do czegokolwiek przez jakąś istotę, niezależnie od posiadanego przez nią stopnia doskonałości.

Istnieje tutaj tylko jeden wyjątek: Boska Opatrzność. Wszyscy pryncypałowie, niezależnie od rangi czy strefy z jakiej pochodzą, niezależnie od tego, czy są dobre czy złe, są jedynie częściowymi aspektami makrokosmosu, Boga. Bez pozwolenia Boskiej Opatrzności żadna istota nie jest w stanie wymusić swojej woli na doskonałym magu, który osiągnął połączenie z Bogiem. To w oczywisty sposób ukazuje magowi prawdziwą wartość człowieka, zwłaszcza człowieka połączonego z Bogiem i jego znaczenie wewnątrz tworzenia.

Jeśli istota z innej strefy chce w mentalny, astralny, czy fizyczny sposób wejść do strefy ziemi bądź do naszego fizycznego świata dlatego, że Boska Opatrzność jej to nakazała, czy też dlatego, że taka jest jej osobista chęć, to taka istota, niezależnie od swojej rangi, musi przyjąć kształt odpowiedni dla jakości sfery, z jakiej pochodzi. Na przykład anioł, który jako swoją główną jakość posiada miłość, pojawi się jako doskonałe piękno. Istota, której jakościami są srogość i surowość będzie musiała pojawić się w kształcie odpowiednim do tych jakości.

Dokładnie tak samo jest z istotami negatywnych jakości: zależnie od jakości, jakie reprezentują, pojawiając się w strefie ziemi bądź w naszej fizycznej ziemi, będą musiały przyjąć kształty, które symbolizują te negatywne jakości. Pojawiające się kształty tych istot, dobrych czy złych, niezależnie od strefy z jakiej pochodzą, pozwolą magowi

zaznajomionemu z symbolizmem rozpoznać te jakości. Jakości istoty, jej aparycja i symboliczna reprezentacja w pełni odpowiada jej imieniu, a według Prawa Analogii nawet istota najwyższej rangi nie jest w stanie nadać sobie imienia, które nie odpowiada jej jakością. Mag, zwłaszcza jeśli jest zapoznany z kabałą, jest w stanie dogłębnie sprawdzić analogie według prawa analogii i określić, czy zapewnienia istoty są prawdziwe czy nie. Żadna istota, nawet najgorsza i najbardziej zwodnicza, nigdy nie ośmieli się podać prawdziwemu magowi imienia, którego nie posiada i nigdy nie ośmieli się pojawić w kształcie innym od tego, który odpowiada jej jakością. Jednak prawdziwy mag może nakazać istocie, która pojawiła się w swoim prawdziwym kształcie, by zmieniła swój kształt na taki, jaki sobie życzy mag. Dana istota zawsze go posłucha, gdyż prawdziwy mag, jak było już wielokrotnie powtarzane, jest autorytetem doskonałym, człowiekiem-Bogiem.

Każda istota, dobra czy zła, anioł czy archanioł, demon czy arcydemon, niezależnie od strefy z jakiej pochodzi, posiada określone ograniczenia w swoich jakościach, stworzone i kontrolowane przez Boską Opatrzność i w swojej strefie każda istota zależy od tych jakości.

Mag powinien więc prosić te istoty o spełnienie jedynie takich zadań, które mogą wypełnić ze względu na swoje jakości i które leżą w zasięgu ich strefy. Mag musi zatem znać dobrze wszystkie jakości, zdolności, przyczyny i skutki, moce i wpływy każdej indywidualnej strefy i kontrolować je, by uniknąć popełnienia błędu proszenia istoty o wykonanie czegoś poza zasięgiem jej strefy. Jeśli mag nie weźmie tego pod uwagę i, w konsekwencji, poprosi istotę o coś nie leżącego w jej mocy, wtedy najlepsze, co taka istota może zrobić, to przejść do innej strefy i tam sprawić, by inna istota

wypełniła wolę i pragnienie maga. Właściwy skutek nie jest w tym przypadku sprowadzony przez istotę przywołaną przez maga, lecz przez inną istotę. Absolutna wola maga nie jest wtedy bezpośrednio wyrażana, jako że skutek dzieje się bez jego wiedzy. W części o hierarchii podam więcej szczegółów o kształtach, w jakich normalnie pojawiają się istoty etc.

Mag może być również zainteresowany poznaniem tego, jak istota innej strefy jest w stanie wywołać pożądany skutek w naszym fizycznym świecie, mentalnie, astralnie czy fizycznie.

Skoro wola i pragnienie maga jest analogiczne do jakości stref, z którymi ma do czynienia, wydelegowana istota, przy pomocy elektrycznego i magnetycznego fluidu, przygotowuje przyczyny konieczne dla skutku w świecie przyczyn swojej własnej strefy. Jest to podobne do procedury woltowania opisanej we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*. Mag może też dokonać tego poprzez słowo mocy (kosmiczny język), prowadząc je poprzez świat przyczyn

odpowiedniej strefy do świata przyczyn strefy ziemi, skondensowane przez wyobraźnię, a stamtąd, zależnie od rodzaju skutku, jaki ma wywołać, do mentalnej, astralnej czy fizycznej sfery. Tak wygląda procedura w odniesieniu do istot zdolnych do wywierania wpływu ze swojej strefy, na naszą sferę. Jednak istota duchowa nie jest w stanie wykonać czegokolwiek sama z siebie, czy też poprzez własną wolę wpływać na naszą sferę. Jedynie wyraźny rozkaz maga dany z jego absolutnym autorytetem pozwala istocie skutecznie wpływać z jej strefy na naszą sferę. Czyniąc to, istota nie jest za nic odpowiedzialna, gdyż cała odpowiedzialność spoczywa na magu. Ujmując to wyraźniej: praca wykonana przez istotę jest takim samym rodzajem pracy, jaką sługa wykonuje dla swojego pana.

Oczywiście prawdziwy mag nigdy nie ośmieli się prosić istoty, zwłaszcza negatywnej, o zrobienie rzeczy powodującej negatywne skutki, gdyż chociaż stał się panem życia i śmierci, panem praw, to Boska Opatrzność wciąż go kontroluje i musiałby odpokutować za złe uczynki, których nie jest w stanie usprawiedliwić.

Ktoś mógłby teraz zapytać, dlaczego dla swoich działań w naszym świecie, czy w innej sferze, mag używa elementalu, elementarium, astralnej czy fizycznej istoty mentalnie, astralnie czy fizycznie, a dlaczego nie woli pracować z mocą, którą sam posiadł i za jej pomocą nie powoduje przyczyn pożądanego magicznego skutku. Jest on rzeczywiście w stanie powodować określone skutki działając w sferze mentalnej poprzez elementale czy elektromagnetyczny fluid woltu i jest również w stanie wytwarzać określoną fizyczną moc poprzez różne operacje z elementariami by wywołać w ten sposób jakiś fizyczny skutek.

Różnica w procedurze polega na fakcie, że moce, istoty, elementale, elementaria etc.

stworzone przez maga, nie mogą działać niezależnie, gdyż nie posiadają intelektu. Istoty każdej innej strefy, przez to, że są stworzeniami inteligentnymi, są w stanie wykonywać zadania, do których konieczny jest odpowiedni stopień inteligencji. W przypadkach, gdzie mag dla osiągnięcia swojego celu może obyć się bez takiej istoty, będzie on naturalnie odstępował od używania istoty z innej strefy do wypełnienia takiego celu. Będzie ewokował

istoty przede wszystkim w przypadku, gdy 1) chce zademonstrować swój autorytet nad istotami i 2) aby uzyskać pełną informację o strefach, z których te istoty pochodzą.

Każdy doświadczony mag, który swoim mentalnym czy astralnym ciałem opuści fizyczny świat by zwiedzać różne sfery strefy ziemi, czy nawet odwiedzać inne strefy, zda sobie 53

sprawę, że istoty wszystkich stref, niezależnie od ich jakości i zdolności, mówią językiem uniwersalnym, nazywanym „językiem metaforycznym”, tj. językiem wyobraźni. Dlatego też wszystkie istoty mogą być przez siebie nawzajem rozumiane. Każda przeciętna osoba może doświadczyć tego w momencie, gdy opuści swoje fizyczne ciało, gdyż jest wtedy w stanie rozmawiać z każdą osobą pośród zmarłych, niezależnie od nacji, do jakiej wcześniej należała.

Jeśli mag chce powiedzieć coś w sferze leżącej poza naszym fizycznym światem, czyli jeśli chce formować tam idee, to wymówi ją, lecz żaden dźwięk nie wydobędzie się z jego ust. W

miejsce wibracji dźwięku ukazują się obrazy, które mogą być wtedy postrzegane przez każdą istotę.

Jeśli jednak istota duchowa jest ucieleśniona w naszym fizycznym świecie, czyli jeśli opuściła swoją strefę, by odpowiednio skondensować się dla bycia widzialną i słyszalną, wtedy ten metaforyczny język jest od razu tłumaczony na język znany magowi. Oznacza to, że jeśli mag ze strefy ziemi przywoła do fizycznego świata, poprzez kondensację, osobę, która przed śmiercią była Chińczykiem, Hindusem, czy też należała do jakiejkolwiek innej nacji, to odkryje, że taki duch doskonale włada językiem, jakim posługuje się mag. Religijna osoba będzie pamiętać, że apostołowie i uczniowie Chrystusa, którzy po śmierci Zbawiciela zostali napełnieni Duchem Świętym, byli w stanie mówić wszystkimi językami ziemi. To wyrażenie z Biblii, „napełnieni Duchem Świętym”, wyraźnie oznacza, że

apostołowie, uczniowie Chrystusa, poprzez oświecenie Duchem Świętym, byli w tym momencie w świecie astralnym i tym samym byli w stanie przetłumaczyć język metaforyczny na każdy inny pożądany język.

Nie jest to żaden cud, gdyż leży to w możliwościach każdej istoty. Każda osoba, która ma jakieś pojęcie o hermetyzmie, będzie wiedziała, że język metaforyczny jest językiem wszechświata i że starożytni szeroko używali tego metaforycznego, czyli kosmicznego, języka. Hieroglify starożytnych Egipcjan są uderzającym tego przykładem. Nie można wątpić w to, że słowa wyrażane przez język metaforyczny mają silny magiczny efekt. I nie bez powodu ludzie Orientu, jak i inni, tak często używali tego metaforycznego języka, gdyż w granicach ich krajów stała kołyska wszelkiej hermetycznej nauki.

Rozdział 17

Zalety i wady magii ewokacyjnej

Większość osób mających do czynienia z książką o magii ewokacyjnej jest zwiedzionych, by poprzez różne metody od razu przejść do praktyki bez osiągnięcia koniecznego stopnia magicznego rozwoju. Myślą oni, że wystarczy kilka niepełnych preparacji zalecanych w instrukcjach. Motywy prowadzące do tego rodzaju pochopnych działań zazwyczaj mają wiele przyczyn. U jednej osoby może być to zwykła ciekawość, przez którą zastanawia się, czy inne sfery rzeczywiście istnieją. Inna osoba może chcieć zobaczyć duchy, istoty i demony, a jeszcze inna może mieć nadzieję na zdobycie określonych korzyści poprzez magiczne operacje. Czwarta osoba być może chcieć przywołać istoty by nabyć od nich określone moce i zdolności, stać się sławną, szanowaną etc. Niektórzy ludzie być może chcą od określonych istot uzyskać pewne informacje, czy poprzez nie

skrzywdzić kogoś, kogo nie lubią. Można by tutaj wymienić niezliczone motywy, które prowadzą nierozważnych do praktyki magicznej ewokacji. Ten rozdział został napisany specjalnie dla tych ludzi, gdyż powinni wziąć sobie do serca to ostrzeżenie: niewiedza w żaden sposób nie chroni ludzi przed niebezpieczeństwem i nieszczęściem na skutek magicznych operacji, jeśli będą one wykonane bez odpowiedniego treningu i osobistego rozwoju.

Jeśli ktoś bez właściwego magicznego rozwoju i przygotowania ośmiela się zająć praktyką ewokacji, to może być pewien, że albo nie uzyska żadnych rezultatów, co sprawi, że zapewne 54

porzuci całą tematykę, albo może uzyskać niepełne rezultaty, co może sprawić, że przestanie w to całkowicie wierzyć. Rozgoryczony tym faktem, będzie mówił, że to wszystko jest złudzeniem. Nie będzie jednak próbował odnaleźć przyczyn braku sukcesu w swojej własnej osobie, i nie będzie świadomy tego, że jeśli chce odnieść sukces, to musi wejść głębiej w wiedzę o nauce magii.

Zupełnie inaczej jest w przypadku ludzi, którzy albo podczas swojego obecnego życia, albo w poprzednich wcieleniach, osiągnęli przynajmniej pewien stopień duchowej doskonałości i którzy posiadają określoną moc wyobraźni. Nie będą oni być w stanie uzyskać idealnych, lecz prawdopodobnie częściowe rezultaty. Tacy ludzie słusznie nazywani są z hermetycznego punktu widzenia czarownikami czy nekromantami. I zazwyczaj to właśnie ci ludzie wpadają w ręce niewidzialnych mocy, o czym wiemy z historii. Najbardziej uderzającym i najlepiej znanym przykładem jest tragedia Doktora Fausta, spopularyzowana przez Goethego.

Powstrzymam się tutaj od opisania osobowości Doktora Fausta, lecz każdy mag będzie w stanie wytłumaczyć, co zdarzyło się w tym przypadku.

Każdy prawdziwy mag pracuje z istotami świadomie, jest dla nich osobą o określonym autorytecie, mocy i sile, zawdzięczając to swojemu magicznemu rozwojowi i dojrzałości.

Jego podejście ku istocie duchowej jest zupełnie inne od podejścia czarownika. Wpływ maga na istotę również jest zupełnie inny i niebezpieczeństwa, na jakie mag może być narażony są tak niewielkie, że prawie nie trzeba o nich wspominać. Mag jest przedmiotem kilku pokus ze strony istot, lecz skoro osiągnął magiczną równowagę, nic nie może go odciągnąć z jego drogi, nawet najbardziej kusząca rzecz. Istoty uznają jego autorytet i uznają go za swojego pana, jako obraz tworzenia, obraz Boga i chętnie mu służą nie śmiejąc prosić o jakąkolwiek nagrodę za ich posługi. Inaczej jest jednak w przypadku nekromanty czy czarownika, z powodu jego niezdolności do utworzenia niezbędnej autorytarnej władzy nad istotą. Zawsze grozi mu utrata jego równowagi kosztem jego indywidualności i magicznego rozwoju.

Jeśli nekromanta bądź czarownik posiada względnie wysoką moc wyobraźni i jest w stanie częściowo wznieść swoją świadomość, to może się zdarzyć, że używając magii poprzez barbarzyńskie imiona, udaje mu się którąś z ewokacji przetłumaczyć na język istoty i ta przywoływana istota usłyszy jego głos. Następnym pytaniem jest, czy istota zareaguje na ewokację i czy zamierza wykonać to, czego chce czarownik. Istota od razu zda sobie sprawę, czy czarownik jest wystarczająco dojrzały i rozwinięty by być w stanie wywierać przymus, czy też może z łatwością się mu opierać. Jeśli dotyczy to dobrej istoty, to będzie ona

współczuła czarownikowi. Jeśli czarownik przywołał beznamiętną i mniej aktywną istotę, a jego życzenie, gdyby było zrealizowane, nie skrzywdziłoby go, to od czasu do czasu taka istota okazałaby sympatię i wykonałaby to, czego chce czarownik. Jeśli jednak czarownik pragnie czegoś, co może skrzywdzić jego samego bądź inną osobę bez możliwości wzięcia za to pełnej odpowiedzialności, to istota nie zareaguje na jego ewokację. Wszystkie środki przymusu na użytek maga wymieniane w różnych książkach, by mógł on skłaniać istoty do działania, są jedynie nieskutecznymi zwrotami o żadnym lub jedynie niewielkim wpływie na astralne istoty. Jednak istoty negatywne lubią reagować na negatywne i złe intencje i próbują pomóc czarownikowi w ich realizacji. Lecz pryncypał demonów wie dobrze, że nie powinien wykonać tego, czego chce czarownik, jeśli jego pragnienie bardzo obciążyło by go karmicznie, czy też nie mógłby za to wziąć odpowiedzialności z karmicznego punktu widzenia. W takim przypadku nawet demon nie ośmieli się wypełnić życzenia czarownika, gdyż ta istota, pomimo tego, że jest negatywna, zależy od Boskiej Opatrzności. Sama z siebie nie może stworzyć wibracji, które wytworzyłyby stan chaosu w harmonii sfery. Zatem konieczne jest podkreślanie na okrągło, że dla ewokacji istot z każdej sfery absolutnie konieczny jest odpowiedni stopień magicznego rozwoju i dojrzałości, by być w stanie 55

umieścić swoją świadomość w danej sferze czy strefie i przetłumaczyć swoje myśli na metaforyczny, czyli kosmiczny język, by istota mogła to zrozumieć.

Mając na uwadze te punkty, mag zda sobie sprawę z prawdziwej wartości księgi formuł, jaką założył dla własnego użytku i z tego, że ta księga jest właściwie językową księgą kosmicznego języka, w której będzie wprowadzał wszystkie swoje procedury sztuki magicznej ewokacji przetłumaczone na symboliczny język obrazów. Nekromanta czy

czarownik pracujący według najgorszych rytuałów i wykonujący najbardziej barbarzyńskie inwokacje i ewokacje nie jest w żaden sposób w stanie praktykować inwokacji w

systematycznym porządku, czyli zacząć od konwersacji z daną istotą, nie wspominając o autorytecie, jaki powinien być w stanie prezentować, gdyż brak mu koniecznej magicznej dojrzałości i doskonałości. Nekromanta może podczas swoich operacji co najwyżej wprowadzić się w ekstatyczny stan, co jest niczym więcej jak krzyczeniem do danej strefy, nawet jeśli jego słowa są przerażające i zdają się bardzo obiecujące.

W większości przypadków, czarownik podczas stanu ekstazy jest ofiarą bardzo mylących halucynacji. W najbardziej korzystnym przypadku, taka niepełna inwokacja czarownika może, zupełnie poza jego świadomością, zaowocować stworzeniem elementalu czy

elementarium z ekstatycznego napięcia nerwów czarownika, zależnie od ilości mocy nerwów, jaką wysyła ze swego magicznego okręgu do magicznego trójkąta. Takie elementarium może wtedy nieświadomie przyjąć kształt ewokowanej istoty. Czarownik, nie będąc w stanie zauważyć tej różnicy, będzie uważał elementarium za przywołaną przez siebie istotę. Takie elementarium jest wtedy w stanie wywoływać określone pożądania z swoim twórcy i zapewniać mu ich satysfakcję. Wystarczająco dużo powiedziałem już o tym temacie w mojej pierwszej książce, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*.

W związku z tym muszę podkreślić, że mag musi mieć jasne pojęcie o tym, czym jest kontrakt, jak zawiera się taki kontrakt, jakie są jego minusy etc. Teraz podam dalsze szczegóły w tym temacie.

Jeśli czarownikowi czy nekromancie, poprzez ekstatyczne wyniesienie swojego ducha, naprawdę uda się przywołać do fizycznego świata pryncypała określonej sfery, to taki pryncypał, jeśli jest negatywny, będzie zawsze starał się objąć swoim wpływem nie tylko duszę, lecz również ducha czarownika, by uczynić go w pełni zależnym. Czarownik zazwyczaj zdaje sobie sprawę podczas drugiej czy trzeciej operacji, że nie jest już w stanie wprowadzić się w taką samą ekstazę, jaka wcześniej pomogła mu wywierać wpływ na danej sferze. Jest to wystarczającym powodem, by pojawiło się w nim uczucie niepokoju, które zazwyczaj sprawia, że dosłownie chwyta się istoty pojawiającej się przed nim, by zrealizować swoje życzenia. Pryncypał pojawiający się teraz czarownikowi w ogóle nie reagowałby na niego, gdyby nie był pewien, że dusza i duch maga są dla niego wystarczająco dojrzałe i że opłaca się je zdobyć. Pryncypał widzi wiele karmicznych rozwojów, które czarownik już przeszedł i podczas których osiągnął określony stopień inteligencji i dojrzałości, a tym samym jest pewien, że czarownik po swojej śmierci dobrze się mu przysłuży. Istota wie o tym wszystkim jeszcze w swojej sferze, obserwując czarownika wykonującego swoje operacje.

Jeśli jest to wystarczająco korzystne, to pryncypał, zazwyczaj negatywny, pojawi się czarownikowi i będzie próbował go za wszelką cenę zdobyć. Zależnie od charakteru czarownika, istota stosować będzie rozmaite metody, dobrze znając najbardziej wrażliwe punkty, w które może czarownika uderzyć. Jeśli na przykład czarownik jest lękliwy, to istota będzie próbowała go przestraszyć, by uczynić posłusznym. Jeśli czarownik jest jednak w pewien sposób świadomy swoich duchowych i psychicznych zdolności, to istota będzie próbowała posiąść go wszelkimi rodzajami obietnic, na przykład obietnicą wykonania czegokolwiek etc. Lecz w tym samym czasie podkreśli, że taka rzecz nie jest możliwa bez

wzajemnej umowy i ukaże korzyści z takiego kontraktu. Wtedy od czarownika zależy opieranie się pokusie istoty i przeciwstawianie jej. W sumieniu czarownika zacznie się walka i rozwinie się ona straszliwie, gdyż sumienie człowieka jest najbardziej subtelną formą Boskiej Opatrzności. Jeśli jednak czarownik nie chce słuchać boskich ostrzeżeń, czyli nie posłucha się sumienia i pokona je pomimo jego nalegań, to stanie się ofiarą istoty wchodząc z nią w umowę czy kontrakt.

Ten temat z pewnością interesuje każdego. Zbadajmy więc go dokładniej pod kątem hermetycznym. Dlaczego duchowa istota chce zawładnąć duszą i duchem czarownika?

Istnieje ku temu kilka powodów. Po pierwsze, żadna istota, przynajmniej żadna negatywna, nigdy nie zrobi dla czarownika nic nie mając nadziei na odpowiednią nagrodę. Czarownik jest przez kontrakt zmuszany do opuszczenia strefy ziemi po tym, jak opuszcza swoje fizyczne ciało. Naprawdę jest zabierany przez diabła, jak twierdzą legendy, i musi przejść do sfery tej istoty, z którą nawiązał kontrakt, by jej służyć.

Pryncypał, z którym zawiązany został kontrakt, zazwyczaj używa zmarłego czarownika jako posłańca do astralnej, mentalnej czy fizycznej sfery strefy ziemi, gdzie musi wykonywać polecenia swojego pana, odpowiadające negatywnej sferze tej istoty. Taki pryncypał lubi wchodzić w połączenie z czarownikiem, gdyż został on stworzony na obraz Boga, a zatem ma cztery bieguny, czyli dużo więcej możliwości niż sama istota. W większości przypadków taki sługa pryncypała, w tym przypadku człowiek, jest przekształcany w *spiritus familiaris* czy *factorum* i oddany do dyspozycji podobnych magów. Przy funkcji *spiritus familiaris*, czarownik otrzymuje całą moc, jaką posiada pryncypał, gdyż od tego momentu występuje w imieniu

istoty. Przeniesienie mocy na czarownika jest dokonywane albo poprzez nadanie mu *Ankhur* od pryncypała demonów, albo przez nadanie mu mocy strefy, by mógł albo tworzyć skutki samodzielnie i zabezpieczać pożądane rezultaty, albo nadane zostają mu inne sługi, by pomagać mu w wykonywaniu zadań. Trudno określić, czy takie sługi są prawdziwymi mieszkańcami strefy i, jako takie, jedynie podwładnymi swoich panów, czy może są tak naprawdę ofiarami jak opisana powyżej, gdyż takim istotom nie wolno nikomu nic o sobie mówić. Możliwe jest również, że niepożądane obszary ich pamięci czy świadomości takich duchów zostały skasowane przez magiczny czar, bądź poprzez inne praktyki. A zatem czarownik, pomimo jakości, jakie posiada ze względu na swoją czterobiegunową naturę, staje się zależny od sfery pryncypała, czyli swojego pana, a to uniemożliwia mu uwolnienie się z więzów i życie własnym życiem. Staje się on bezwolnym instrumentem pryncypała i musi wykonać wszystko, czego on chce.

Po przypieczętowaniu paktu, czarownik przez kilka tygodni, czy nawet miesięcy, nie może wykonywać żadnej pracy. W tym czasie pryncypał uczy go różnych praktyk i wtajemnicza go w użycie swoich mocy. Przypieczętowanie takiego paktu nie jest bardzo odmienne od tego, co jest przedstawione w starych księgach magii. Istnieje jednak pewna mało znana różnica: sam pakt nie jest tworzony przez istotę duchową, lecz tak naprawdę jest spisywany przez samego czarownika, tak jak księga formuł. Tekst paktu jest spisywany zwykłym atramentem. Można do tego jednakże użyć specjalnego atramentu, zależnie od stosowanych rytuałów, lecz nie jest to tak ważne. Kontrakt jasno ujmuje, jakie usługi mają być dostarczone przez istotę, jakie życzenia ma spełniać, jakie możliwości są dawane poprzez ten pakt czarownikowi, włączając w to inne warunki, które muszą być wypełnione przez istotę odnośnie czarownika. Na innej stronie kontraktu wyłożone są obowiązki, które z kolei czarownik ma wypełnić

dla istoty, i które istota sama rozkaże. Dalej określa, w jaki sposób pryncypał może być wezwany i czy ma się pojawiać widzialnie, czy niewidzialnie, jak mają być traktowane sługi dane czarownikowi do dyspozycji etc. Najważniejszym punktem jest czas, przez który obowiązuje kontrakt i że po dacie ważności kontraktu czarownik jest zobligowany do przejścia do sfery demona. Ustalany jest również przez kontrakt sposób, w jaki czarownik umrze w fizycznym 57

świecie i jak ma przejść do sfery pryncypała. Wszystkie punkty i warunki są ustalane przez obie strony, a istota zazwyczaj podpisuje kontrakt swoją własną pieczęcią, używając ręki czarownika jako medium i w ten sposób jest sygnowana wspólna zgoda. Możliwe jest również, że istota prosi, bądź nalega, by czarownik podpisał kontrakt swoją własną krwią.

Lecz zawierano i wciąż zawiera się kontrakty bez takiego warunku. Zazwyczaj kontrakt spisywany jest w dwóch kopiach, jedna pozostaje w rękach maga, a druga jest dla istoty. W

książkach pisze się, że istota zabiera obie kopie, lecz jest to dokonywane rzadko, przy określonej kategorii istot. Zazwyczaj druga kopia jest składana przez czarownika i palona. To palenie kontraktu właściwie oznacza, że idee i punkty kontraktu są przeniesione do odpowiedniej strefy.

W ten, bądź podobny sposób, gdyż mogą istnieć drobne, mało znaczące różnice,

przypieczętowane są pakty, szczególnie pakty z negatywnymi istotami. Taki pakt nie może być zerwany ani przez czarownika, ani przez istotę i trzeba się do niego bezwarunkowo stosować. Często zdarza się, że ofiara nie wie nawet, że zawiązała tak straszliwy kontrakt i przychodzi do

odpowiedniej sfery nie wiedząc, że musi spłacić obowiązki, jakie istota nałożyła na niego na ziemi. Jeśli jednak w umyśle czarownika sumienie zaczyna górować zanim wyczerpie się kontrakt i, w konsekwencji, czarownik będzie próbował się wszelkimi sposobami uwolnić, wtedy istota będzie próbować zrobić wszystko, by go skrzywdzić i zniszczyć. Wiele przeprowadzanych w przeszłości procesów o czarownictwo jest niezbitym tego dowodem i wielu czarowników, którzy żałowali przypieczętowania takiego kontraktu i którzy próbowali wszelkich sposobów i środków, by się uwolnić, musiało ciężko odkupić takie złamanie kontraktu. W starożytności, wielu czarowników nie uciekało od spalenia na stosie, gdyż górę w nich wzięła boska iskra i woleli śmierć niż pozostanie z demonem aż do końca kontraktu. Lecz czarownicy, którzy ściśle stosowali się do punktów kontraktu i wypełniali każdy obowiązek aż do upłynięcia jego ważności, zawsze pozostawali pod ochroną mrocznych mocy i żadna siła na świecie nie mogła ich skrzywdzić. Ci, którzy nie stosowali się do kontraktu i żałowali swojego błędu, byli ciężko prześladowani przez istoty, gdyż zawsze znajdują one środki i sposoby na skrzywdzenie swoich byłych protegowanych.

Opisany powyżej rodzaj kontraktów można uważać za typowy, gdy czarownik próbuje skontaktować się z istotą poprzez magię ewokacji i utrzymać to połączenie albo bezpośrednio, albo poprzez *spiritus familiaris*, służące istocie.

Czytelnik może się teraz zapytać, czy taki czarownik jest na wieki potępiony by być sługą istoty czy pryncypała. Odpowiedź na takie pytanie nie stanowi problemu dla maga, który jest równie zaznajomiony ze wszystkimi sferami. Gdy tylko czarownik odpłacił pryncypałowi w pełni za jego obowiązki na ziemi - co może według naszej chronologii zająć kilkaset lat, gdyż czas i przestrzeń nie istnieją w

sferach – sumienie czarownika zacznie coraz bardziej w nim działać i jego czterobiegunowa natura będzie powoli uwalniała się z więzi. Kiedy czarownik odpłaci każdy grosz swojego długu, może znowu robić co chce. Lecz, jeśli w tym momencie nadal opiera się swojemu sumieniu, nie chcąc za nim podążać, to pozostanie w sferze swojego pryncypała i ostatecznie straci swoją czterobiegunowość i zidentyfikuje się z płaszczyzną, w jakiej żyje przejmując na zawsze jej wibrację. W ten sposób potępi siebie. Czarownik przestaje być wtedy człowiekiem, obrazem Boga, a staje się istotą tej sfery, czyli redukuje się do demona. Jest to z pewnością najbardziej żałosny stan, w jaki może dostać się człowiek i można to z religijnego punktu widzenia nazwać potępieniem bądź prawdziwym grzechem przeciwko Świętemu Duchowi.

Jest to pełna procedura pieczętowania kontraktu pomiędzy czarownikiem, a istotą innej sfery.

Jeśli czarownik pójdzie za głosem swojego sumienia, to będzie w stanie opuścić strefę swojego pryncypała i odnaleźć nowy dom w strefie ziemi. Tutaj może znowu żyć jako 58

czterobiegunowa istota i odnowić swój duchowy rozwój. Jeśli w takim przypadku konieczne jest by powrócić do naszego fizycznego świata, jego odrodzenie będzie udzielone mu bez żadnej trudności, gdyż w fizycznym świecie dużo łatwiej stać się oczyszczonym i pracować nad swoim magicznym rozwojem na podobieństwo innych istot. Reinkarnowany czarownik jest wtedy w stanie nabyć, w naszym świecie, wielką magiczną moc, gdyż ma doświadczenie w pracy z negatywnymi siłami. Tacy odrodzeni czarownicy są magami od urodzenia, gdyż posiadają wrodzone magiczne zdolności i nie muszą gromadzić wiele wiedzy, czy

przechodzić specjalnego kształcenia w magii. Nie można jednak zaprzeczyć, że może ponownie się zdarzyć, że taka osoba ulegnie pokusie nadużycia tych mocy i że ten sam pryncypał duchów znowu do niego przyjdzie, prawdopodobnie w innej postaci, by odzyskać swoją wcześniejszą ofiarę, z tą samą intencją zabrania go do swojej sfery po jego fizycznej śmierci. Jednakże taki czarownik ma dużo swobodniejszą wolę na ziemi, a zatem może dużo lepiej opierać się takim pokusom. Również jego sumienie pracuje dużo lepiej i ostrzeże go przed tym silniej, niż sumienie człowieka bez takich doświadczeń. Zatem bardzo rzadko zdarza się, że czarownik upada po raz drugi. Zazwyczaj jest on tak oczyszczony poprzez swoje doświadczenie, że kroczy już prawdziwą ścieżką magii i jest mniej skłonny kontaktować się z demonami czy negatywnymi istotami.

To stwierdzenie prawdziwych faktów może posłużyć za ostrzeżenie dla wszystkich ludzi szukających prawdy, by nie wkraczali na ścieżkę czarostwa, gdyż z tego, co zostało powiedziane, widać, że taki krok jest ogromną regresją w duchowej ewolucji i rozwoju człowieka. Wszystko co powiedziałem nie jest fantastyczną, zmyśloną historią lecz smutnym, prawdziwym faktem, który może być zweryfikowany przez każdego prawdziwego maga.

Reinkarnowany czarownik kroczący właściwą ścieżką wtajemniczenia, narażony jest na dużo większą liczbę pokus niż przeciętny człowiek, który zaczyna swój duchowy rozwój od początku. Płaszczyzny, które wcześniej więziły go, będą raz po razie, w bardzo wyrafinowany sposób, próbować go ponownie wziąć pod swoją kontrolę.

W tej książce nie zamierzam wymieniać nikogo ze starożytnych czy współczesnych czasów, kto przypieczętował kontrakt z istotą, lecz poza przypadkami

powszechnie znanymi, jak Doktor Faust i Urban Grandier, istnieje wielu innych, w których świat nigdy nie słyszał.

Istnieje jeszcze jeden sposób pieczętowania kontraktów, znany tylko kilku wtajemniczonym.

Powinno to być ostrzeżenie dla wszystkich tych, którzy próbują skontaktować się z różnymi rodzajami istot. Ten pakt nie jest zawierany bezpośrednio, lecz przy pomocy istniejącego już ludzkiego ciała. Który z tych dwóch sposobów zawierania kontraktów jest korzystniejszy, zależy od poglądu indywidualnego maga. Mniej znany sposób może być preferowany przez zmarłych, tak samo jak przez istoty strefy ziemi, a nawet przez istoty wyższych stref.

Kontaktowanie się poprzez człowieka wymaga kontroli nad elementami, pierwiastkiem światła i pierwiastkiem akashy oraz wyższej inteligencji i magicznej dojrzałości po stronie istoty duchowej, która chce się skontaktować z człowiekiem. Z hermetycznego punktu widzenia, taki kontrakt jest możliwy i praktykowany przez wielu czarowników i nie różni się od przeciętnych ludzi niczym dziwnym czy nienaturalnym. Jedynie dobrze wyszkolony jasnowidz i oczy prawdziwego maga są w stanie rozróżnić taki pakt. Czarownik zazwyczaj jest zapraszany do takiego kontraktu przez istotę i nierzadko taki pakt jest oferowany przez istoty elementów, które żyją najbliżej ziemi.

Jeśli spełnione zostaną wszystkie warunki, to wykonanie takiego kontraktu nie stanowi żadnej trudności. Metoda wygląda następująco: Istota szuka w materialnym świecie fizycznego ciała, w momencie jego śmierci. Preferowane jest w tym przypadku zdrowe ciało, czyli ciało, które ginie przez małą przyczynę, jak na przykład podczas wypadku. Temu celowi mogą również 59

służyć ciała umierające na zapalenie płuc, zapalenie mózgu, atak serca etc. Z drugiej strony, nie są pożądane ciała zniszczone przez gruźlicę, czy inne choroby infekcyjne ważnych organów, których destrukcja była przyczyną fizycznej śmierci. Przywrócenie harmonii w ciele zniszczonym przez takie choroby wymagałoby zbyt dużo wysiłku. W momencie, gdy łącząca nić (matryca życia) pomiędzy ciałem, duszą i duchem rozdziera się, istota zatrzymuje ciało człowieka i jest w stanie stworzyć nową nić pomiędzy sobą, a ludzkim ciałem wykonując to, co już opisałem we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, czyli stosując fluid światła. Dość jasne jest, że istota – przed zjednoczeniem się z ciałem fizycznym – musi ukształtować swoje ciało astralne stosownie do kształtu i rozmiaru danego ciała ludzkiego, używając do tego celu substancji elementów, by uzyskać harmonijną jedność dwóch sznurów życia: mentalnej i astralnej matrycy.

Istota, która w opisany sposób posiadła ludzkie ciało, sama staje się człowiekiem w pożyczonym ciele. Znajomi i świadkowie zajścia sądzą, że umierająca osoba, po byciu w agonii, w cudowny sposób wraca do życia i ostatecznie zdrowieje. Tak widzą to zdarzenie krewni i osoby, które nie są w stanie jasnowidząco obserwować wyjścia ciała astralnego z ciała fizycznego. Skoro istota posiada wspaniały stopień przystosowywania się i utrzymuje wszystkie zdolności i moce świata astralnego, oraz skoro wie wszystko, to dalej odgrywa rolę osoby, która zmarła, lecz będzie próbowała zniknąć z otoczenia krewnych zmarłej osoby i skontaktować się z czarownikiem nie ściągając na siebie uwagi. Istota zatrzymuje w nowym ciele wszystkie swoje zdolności poprzedniej sfery i jest ona do dyspozycji czarownika. Poza prawdziwym magiem, nikt nigdy nie odkryje prawdziwych faktów i nikt nie znajdzie nic podejrzanego, gdy dwoje przyjaciół, czy para spotyka się ze sobą, a ludzie dokoła nich nigdy nie odkryją relacji

pomiędzy nimi. Usługi, które istota może wykonywać dla czarownika podczas jego fizycznego istnienia są dokładnie takie same, jak w przypadku, gdy czarownik kontaktuje się z inną istotą tej sfery. Jeśli czarownik chce wpływać poprzez tę istotę na astralny czy mentalny świat, to istota wchodzi w stan transu i w ten sposób może wypełnić życzenia czarownika.

Pytanie o cielesny kontakt zazwyczaj dyskutowane jest w momencie pierwszego przywołania czy spotkania z czarownikiem i czarownik jest dobrze poinformowany o całej procedurze. To, że nie może on nigdy powiedzieć nikomu ani słowa o całej sprawie jest jasne, gdyż inaczej swoje słowa przypłaciłby życiem.

Czarownicy często nakłaniali rusałki do wejścia w powyższy sposób w ciała pięknych dziewcząt z tego świata, by nawiązać z nimi cielesny kontakt, a nawet brać z nimi ślub. Nie było wtedy widać żadnej różnicy pomiędzy normalną kobietą, a wcieloną rusałką, gdyż ta druga, w swoim ziemskim ciele, była przedmiotem tych samych praw co wszyscy inni ludzie.

Zatrzymywała jednak zdolności i moce elementu wody i używała ich w ludzkim wcieleniu.

Inkarnowana rusałka mogła również mieć dzieci. Lecz najbardziej tragicznym faktem w tej całej sprawie było to, że chciała by czarownik był jej absolutnie lojalny odkąd utrzymywała kontakt pomiędzy swoim fizycznym ciałem, a fizycznym ciałem czarownika. Jeśli czarownik chciał odbyć stosunek seksualny z inną kobietą, groziło mu przypłacenie tego swoim życiem.

W takim przypadku rusałka nie była w stanie dłużej pozostać w fizycznym świecie i nie była w stanie

nawiązywać dalszych kontaktów. Wkrótce po śmierci czarownika, który stał się jej kochankiem lub mężem, ona również umierała. Po swojej śmierci, taka rusałka nie przechodzi do strefy ziemi jak każdy człowiek, lecz musi powrócić do elementu wody i ponownie żyć tam jako rusałka.

Jeśli mag o wysokim stopniu doskonałości i związku z Bogiem wykonywałby taką procedurę, to poprzez swoją kreatywną moc byłby w stanie stworzyć w rusałce taki sam rodzaj harmonii elementów, jaki posiada każdy człowiek. Mógłby stworzyć nowego człowieka, którego duch 60

byłby tak samo nieśmiertelny, jak duch każdego innego człowieka. Jednak prawdziwy mag nigdy nie podejmie się takiej operacji nie mając wystarczających ku niej powodów.

Wspominam to tutaj jedynie by pokazać, że taka rzecz leży w możliwości maga.

Niewtajemniczeni mogą wierzyć, że jest to niezwykła bajka, lecz z hermetycznego punktu widzenia takie rzeczy są możliwe i z łatwością mogą być zrealizowane. Prawdziwy mag nie będzie wątpił w te możliwości.

Poza spirytyzmem, istnieje inny rodzaj ewokacji duchów, nazywany nekromancją. Różnica pomiędzy czarownikiem, a nekromantą jest następująca: czarownik zazwyczaj próbuje kontaktować się z wyższymi istotami strefy ziemi, z pryncypałami elementów, bądź z pryncypałami innych stref. Natomiast nekromanta praktykuje jedynie ewokację zmarłych osób. Metoda nekromanty jest dość prosta i mag, który nie osiągnął jeszcze doskonałości, jest w stanie stosować tę metodę z większym sukcesem niż czarodziej praktykujący ewokacje.

Nekromanta stawia czoła temu samemu rodzajowi zagrożeń, co czarownik, gdyż zmarły człowiek również może przejąć nekromantę w posiadanie i uczynić go całkowicie zależnym.

Jeśli nekromanta uzależnia się od istoty astralnej tak, że nie może nic wykonać bez rady i pomocy istoty, to również możemy tutaj mówić o pewnego rodzaju pakcie, chociaż ten rodzaj kontraktu może nie mieć tak samo tragicznych konsekwencji, jak pakty już omawiane.

Mag jest w stanie przywołać z astralnego świata każdą istotę bez żadnego zagrożenia, bez stawania się od niej zależnym i bez stawania się ofiarą nekromanty. Nekromanta jest osobą o niskim poziomie duchowego i magicznego rozwoju, której głównym celem jest kontaktować się z astralnymi istotami strefy ziemi, najlepiej ze zmarłymi ludźmi. Nekromanta w większości przypadków będzie próbował użyć istoty ze sfery astralnej, czyli albo będzie wymagał od takiej istoty wypełnienia określonych magicznych obowiązków w fizycznej, astralnej, czy mentalnej płaszczyźnie, bądź jedynie będzie próbował zaspokoić swoją ciekawość. Dla tego celu nekromanta wybierze zmarłego człowieka, który podczas swojego życia zajmował się jakąkolwiek tajemną nauką i który prawdopodobnie osiągnął w tym określony stopień doskonałości. Jeśli zdarzy się, że taka przywoływana osoba będzie prawdziwym magiem, który podążał prawdziwą ścieżką wtajemniczenia i nauczył się wszystkich swoich praw na ziemi, a tym samym osiągnął określony stopień doskonałości, który w szlachetności umysłu dążył do pozytywnych celów i kontrolował negatywne moce, to jeśli uzna to za korzystne, może pojawić się nekromancie i wyjaśnić mu zalety i wady jego projektów i intencji. Prawdziwy mag nigdy jednak nie będzie utrzymywał stałego połączenia z nekromantą, ani nie będzie próbował na niego wpłynąć by go od siebie uzależnić. Zawsze będzie on przygotowany by ostrzec nekromantę i udzieli mu

pozwolenia wezwania siebie w krytycznej sytuacji. Co więcej, da on nekromancie dobrą radę i wtajemniczy go w prawa sfery astralnej, lecz nigdy nie będzie chciał służyć nekromancie, czy też wykonywać jego żądań, ani spełniać materialnych pragnień. Jedynie źli magowie o małym doświadczeniu i skłonności ku negatywnych mocach, czy niskiemu czarostwu, będą próbować utrzymać kontakt z nekromantą, bądź asystować mu w realizowaniu jego pragnień i zaspokojeniu jego

ciekawości. Jeśli nekromanta dostanie się do sfery takiej istoty i pod jej kontrolę, sam nabędzie ten sam rodzaj wibracji, jaki ta istota posiada w strefie ziemi, a tym samym stanie się współ-cierpiącym. Istota astralna uniemożliwi wtedy nekromancie dokonanie

jakiegokolwiek postępu w swoim duchowym i magicznym rozwoju i będzie widzieć, że nigdy nie zostanie on oświecony, czy pobłogosławiony własnym wzrostem. Istota będzie wtedy przepełniona złą przyjemnością, gdyż udało się jej być problemem dla człowieka na ziemi.

Pamięta ona dni swojego własnego życia na ziemi, jego trudności i problemy, pokusy, którym nie mogła się oprzeć, moce, jakich nadużyła i brak szans na prawdziwe wtajemniczenie.

Będzie również próbowała zatrzymać nekromantę w jego rozwoju. Nie trzeba analizować niebezpieczeństwa, jakie w tym przypadku grozi nekromancie. Wspomnę jednak fakt, że nekromanta może łatwo być zwampiryzowany przez taką istotę i że z pomocą tak

pozyskanych mocy nekromanty, będzie ona próbowała realizować w świecie astralnym swoje własne egocentryczne

plany.

Zatem każdy uczeń ostrzeżony jest by nie czynić takich kontaktów i nie uzależniać się od żadnej istoty. Sposób, w jaki nekromanta przywołuje istotę z płaszczyzny astralnej opiera się na dwóch metodach. Pierwsza metoda jest spirytystyczna: istota proszona jest o ujawnienie się z pomocą medium; czyli poprzez mediumistyczne pisanie, czy też poprzez medium wprowadzane w trans. Ta metoda wymaga wielkiej wytrwałości, aż istota jest w stanie nawiązać bezpośredni kontakt i pojawić się nekromancie. Drugą metodą jest ewokacja: nekromanta nawiązuje kontakt z istotą przy pomocy obrazu wcześniejszej inkarnacji ducha, bądź ożywiając taki obraz aż ostatecznie istota wyjdzie z niego jak elementarium, przybierając swój poprzedni kształt. Nekromancie nie od razu się to udaje, lecz jeśli kontynuuje swoją pracę wytrwale, to może, zależnie od jego dojrzałości, rozwoju, siły woli i wyobraźni, zmusić istotę do pojawienia się przed nim widzialnie.

Nekromancie trudno jest rozróżnić, czy w takim przypadku główną role odgrywa jego moc wyobraźni, czy stworzył elementarium, czy może rzeczywiście nastąpiło widzialne połączenie z istotą. Lecz ograniczonego nekromanty nie obchodzi to, kto stworzył połączenie, co tak naprawdę wywołało pożądany skutek, czy była to jego własna fantazja, czy powtarzane napinanie jego nerwów stworzyło elementarium, czy też ewokowana istota naprawdę pojawiła się ze świata astralnego.

Jeśli nekromanta ma skłonności ku negatywnym mocom, to na jego ewokację i wysiłki by stworzyć projekcję w astralnym świecie, prawdopodobnie odpowie tak zwany czarny mag, który sam spróbuje nawiązać kontakt z takim nekromantą. Cały apetyt nekromanty na instrukcje, praktyki, zaspokajanie ciekawości, spełnienie pragnień, będzie wtedy

zaspokojony przez tę istotę. Nekromanta jest odpowiedzialny za wszystko, co się zdarzy i tym samym tworzy karmę na własnym koncie, zwłaszcza, jeśli swoich życzeń nie jest w stanie w żaden sposób usprawiedliwić. Nie trzeba podkreślać, że koniec takiego nekromanty nie może być inny niż tragiczny. Nekromanci zazwyczaj umierają nienaturalną śmiercią, bądź nagle, na skutek niewyleczalnej choroby.

Powinienem również wspomnieć fakt, że istnieje możliwość pasywnego związku z istotami astralnej płaszczyzny i z istotami wyższych stref. Pasywny kontakt nie jest jednak tak skuteczny i nie daje tak wielkich magicznych rezultatów, jak praktyka ewokacji. Również w tym przypadku ostatecznym wynikiem mógłby być nieoczekiwany pakt, a osoba nawiązująca połączenie poprzez taki pasywny związek, czasami może skończyć gorzej niż czarownik czy nekromanta, gdyż nie posiada wcale żadnej kontroli nad istotą, z którą nawiązała połączenie, ani też nad skutkami przez to wywołanymi.

Istnieją dwa podstawowe rodzaje tego pasywnego związku: pierwszy jest spirytystyczny.

Spirytysta sam jest medium dla kontaktu i związku z istotą, poprzez medialne jasnowidzenie, jasnosłyszenie, pisanie automatyczne etc. Druga możliwość dla pasywnego związku jest taka, by hipnotyzer bądź mesmerysta nawiązał z istotą połączenie poprzez medium

somnabulistyczne i stale utrzymywał ten kontakt dla zaspokojenia swojej ciekawości bądź dla określonych zadań w mentalnym, astralnym bądź fizycznym świecie. Jeśli hipnotyzer czy spirytysta nie przeszedł żadnego magicznego kształcenia i tym samym nie posiada koniecznego stopnia magicznego rozwoju i dojrzałości, to

zdrowie medium jest zagrożone w obu przypadkach. Wiele medium i spirytystów, którzy byli w ciągłym połączeniu z pojedynczą istotą i często z niej korzystali, tak że ostatecznie uzależnili się od niej – co właściwie skutkuje w pośrednim pakcie – musi zapłacić za to ciężkimi chorobami
62

mentalnego, astralnego i fizycznego ciała. Wiele szpitali psychiatrycznych może zaświadczyć o takich nieszczęśliwych przypadkach.

Wszystko co powiedziałem powyżej dotyczy zwłaszcza pracy czarowników i nekromantów z negatywnymi mocami i związanymi z tym zagrożeniami. Chciałbym w tym miejscu

podkreślić, że gdy prawdziwy mag, który przeszedł przez ścieżkę prawdziwego rozwoju, próbuje skontaktować się z pozytywnymi istotami niezależnie od ich rangi czy strefy, nie powinien uzależniać się nawet od dobrych istot czy inteligencji. Jeśli chce, to może skontaktować się z dobrą istotą w każdym momencie, lecz nie powinien wiązać się z nią, nawet jeśli jest przez nią wyjątkowo przyciągany. Jeśli to zrobi, to skutkiem tego również może być pakt, podobny do tego z negatywnymi istotami, chociaż niebezpieczeństwo dla prawdziwego maga działającego z pozytywnymi istotami nigdy nie będzie tak wielkie ani tak tragiczne.

Istnieją również metody i instrukcje zawiązywania kontraktów z geniuszami każdej strefy, którzy, poprzez taki kontrakt, mogą magowi we wszystkim radzić i asystować. Oczywiście prawdziwy mag podczas swojego rozwoju będzie próbował skontaktować się z dobrymi istotami, gdyż jest to bez wątpienia konieczne, to nie może uzależnić się od ani jednej istoty, niezależnie od tego, czy jest to anioł czy wyższa inteligencja. Stając się zależnym od dobrej istoty, mag mógłby, podobnie do czarownika, przejąć wibrację

sfery, z której pochodzi dobra istota i wpłynąć na siebie poprzez tę wibrację tak silnie, że ostatecznie przejąłby całą naturę takiej istoty. Oczywiście taka istota nie będzie zainteresowana żadnym pisemnym kontraktem.

Istnieją też metody na ten sam rodzaj pisemnego kontraktu czy paktu pomiędzy magiem, a wyższą pozytywną inteligencją. Według tego kontraktu mag może być pewien, że istota zawsze będzie go chroniła, że będzie mu pomagała, ostrzegała i wykonywała dla niego każdy rodzaj dobrej przysługi, lecz po śmierci maga, istota automatycznie wciągnie go do swojej własnej sfery. W tej sferze mag nie będzie musiał służyć aniołowi stróżowi pod presją, lecz z własnej woli. Skoro taki mag jest w stałym połączeniu z dobrymi istotami, stanie się częścią tej płaszczyzny i straci wszelkie zainteresowanie wschodzeniem wyżej, czy podróżowaniem do innej strefy. Będzie zadowolony ze swojego życia i jego ewolucyjny wzrost zostanie tymczasowo przerwany.

Jeśli mag jest wysłany przez Boską Opatrzność do strefy ziemi czy do naszego fizycznego świata, by wypełnić określone zadanie jako człowiek, zaczyna tęsknić za sferą powyżej. Jeśli mag, po sprzymierzeniu się z geniuszem określonej strefy, zostanie wcielony w naszym fizycznym świecie, wtedy takie byłe przymierze staje się oczywiste poprzez specjalne zdolności maga albo w obszarze nauki hermetycznej, albo w każdej innej dziedzinie kultury, jak sztuka, literatura etc. Ukazuje to, że procedura jest taka sama, niezależnie od tego, czy jest to istota pozytywna, czy negatywna, a prawdziwy mag nigdy nie zatrzyma się w swoim rozwoju przez żaden pakt z geniuszem czy aniołem, lecz będzie dalej pracował nad swoim rozwojem.

Poprzez równe uczucie dla wszystkich istot, mag zawsze pozostanie świadomy swego pragnienia by stać się

człowiekiem doskonałym, stworzonym na prawdziwy obraz Boga, a prawdziwa Boskość będzie w nim odzwierciedlona. Nie ulega on wpływom żadnej sfery, zatem może osiągnąć prawdziwą doskonałość, o ile żaden element w nim nie dominuje i o ile jest w stanie stworzyć wewnątrz siebie absolutną równowagę wszystkich mocy i sił i utrzymywać tę równowagę przez cały swój rozwój.

63

Wyższe sfery są miejscem, gdzie zapada decyzja, czy mag chce osiągnąć najwyższą możliwą doskonałość, czy woli zostać świętym. Mag pragnący najwyższego stopnia doskonałości może stać się największym i najwyższym panem tworzenia, gdyż w pełni symbolizuje prawdziwy i kompletny obraz Boga we wszystkich jego aspektach. Z kolei święty pozostaje jedynie pod jednym aspektem i w nim osiąga doskonałość. Staje się on częścią tego aspektu i ostatecznie, kiedy osiągnie doskonałość w tym aspekcie, traci swoją indywidualność.

Najwyższy stopień doskonałości, jaki człowiek jest w stanie osiągnąć, to stanie się prawdziwym suwerenem, prawdziwym magiem, który faktycznie reprezentuje prawdziwy i pełny obraz Boga i nigdy nie traci, ani nie jest zmuszany do porzucenia, swojej indywidualności.

Poprzez wiedzę o hierarchii istot, ich strefach, przyczynach i skutkach, prawdziwy mag jest w stanie rządzić nad każdą stworzoną istotą, złą czy dobrą i jest to zazwyczaj jego prawdziwe zadanie. Rządzenie nad istotami duchowymi niekoniecznie oznacza rządzenie siłą, gdyż istoty, dobre czy złe, zawsze będą przygotowane by służyć magowi, wypełniać jego wolę i spełniać każde z jego pragnień bez proszenia o cokolwiek w zamian. Pryncypałowie stref również lubią służyć magowi, a jeśli mag sobie tego życzy, to mogą

mu one dać do dyspozycji istoty im służące i zapewnią mu konieczny *ankhur* nie śmiejąc nawet prosić maga by zawarł kontrakt z daną strefą. Prawdziwy mag może umieścić pod swoją wolą tyle służących geniuszy z dowolnej sfery, ile zechce. One wszystkie będą musiały mu służyć jak swojemu najwyższemu panu, suwerenowi. Prawdziwy mag o szlachetnym charakterze nie będzie rozgraniczał pomiędzy pozytywnymi, a negatywnymi istotami, gdyż Boska

Opatrzność nie stworzyła niczego nieczystego. Jest on świadomy faktu, że demony są tak samo konieczne jak anioły, gdyż bez tych przeciwieństw, zróżnicowana hierarchia nie byłaby możliwa. Jego respekt wobec istoty, negatywnej czy pozytywnej, będzie zależał od rangi istoty. On sam wybierze złotą ścieżkę drogi środka, ścieżkę prawdziwej doskonałości.

Rozdział 18

Spiritus familiaris, czyli duchy służące

Większość ksiąg zajmujących się magią ewokacyjną, często mówi o duchach służących, tak zwanych *spiritus familiaris*. Według tych książek, służące duchy oddawane są do osobistego użytku maga przez wysokie istoty, zwłaszcza przez pryncypałów demonów, by mag nie przywoływał pryncypała demonów, ich pana, przy każdej okazji, do każdej trywialnej kwestii. Księgi te mówią dalej, że służące duchy zazwyczaj są dostarczane magowi, a raczej czarownikowi, przez pryncypała demonów, z którym zawarł kontrakt. Poprzez *ankhur*, służący duch dostaje od swojego pryncypała tę samą moc, siłę i zdolności, jakie posiada pryncypał. Mag nie troszczy się o to, przez kogo wywoływany jest pożądany przez niego skutek; czy to jest sam pryncypał, czy inny służący mu duch. Ważna jest tylko jedna rzecz: karmiczna odpowiedzialność zawsze spoczywa

na magu, czy na czarowniku. Jak było już wspomniane w rozdziale o różnych rodzajach kontraktów, po zakończeniu kontraktu w świecie fizycznym, mag musi przenieść się za pryncypałem demonów do jego sfery i tam w pełnej mierze odpłacić za pracę dla niego czynioną. Ta spłata nie jest oczywiście materialną spłatą, lecz duchową.

Z hermetycznego punktu widzenia, *spiritus familiaris* nie powinien być mylony z tak zwanym duchem rodzinnym występującym u starożytnych prymitywnych nacji. Te rodzinne duchy w większości przypadków były zmarłymi z danego plemienia, jego przodkami, praprzodkami, bohaterami etc., wobec których praktykowano rodzaj nekromancji podobny do prymitywnego czczenia fetyszy poprzez utrzymywanie stałego kontaktu z tymi umarłymi. Ten rodzaj 64

nekromancji może być porównany ze spirytyzmem naszych czasów. Skoro każdy wtajemniczony wie o praktykach i działaniach kultu koniecznych do skontaktowania się z przodkiem, duchem rodzinnym, powstrzymam się od ponownego opisywania tego tematu.

Nie tylko każda rodzina miała swojego rodzinnego czy domowego ducha, lecz istniały również liczne plemiona posiadające własnego geniusza, co jest znane z historii. Prawdziwy mag będzie w stanie rozróżnić, z hermetycznego punktu widzenia, *spiritus familiaris* od ducha rodzinnego, czy ducha przodków.

Podejście, jakie prawdziwy mag stosuje wobec skontaktowania się z pryncypałem, tj. wyższą istotą, wyższą inteligencją, jest zupełnie inne od podejścia czarownika czy czarnego maga.

Ten ostatni chce mieć istoty w swojej mocy bez specjalnego wysiłku, bez stosownych przygotowawczych operacji i magicznego rozwoju, aby uczynić te istoty swoimi sługami, mającymi pomagać mu w realizacji jego pragnień. Niestety czarownik zapomina, że robiąc to obciąża swoją karmę i że robi to kosztem swojej ewolucji, a przede wszystkim, kosztem swojego magicznego rozwoju. Istoty służące

czarownikowi nigdy nie będą pracowały bez nagrody. Z materialnego punktu widzenia, takie usługi można traktować wyłącznie jak pożyczki. Właściwie, czarownik staje się niewolnikiem danej istoty, gdyż po tym jak wygaśnie ich kontrakt, musi on spłacić wszystko. Istoty są w pełni świadome tego faktu, a ich poświęcenie wobec maga, które ma go zapewnić, że zawsze będą chciały mu służyć i wypełniać każde jego pragnienia, często łudzą czarownika prowadząc go do błędnej opinii, że stał się panem tych istot. Jego pragnienia i żądania wobec tych istot zwiększają się podczas trwania przymierza, aż czarownik ostatecznie staje się nie do zaspokojenia. Dopiero na krótko przed wygaśnięciem kontraktu, czarownik zdaje sobie sprawę z tego, co zrobił i jaką karmiczną odpowiedzialność wziął na swoje barki. Lecz w tym momencie jest zazwyczaj za późno i wszelkie rady i instrukcje by zrzucić więzy takiego kontraktu są, z hermetycznego punktu widzenia, bezużyteczne i niepraktyczne, a w oczach prawdziwego maga są

absolutnym absurdem. Negatywne skutki, które zostały już uruchomione, niezależnie w jaki sposób, muszą, względem prawa przyczyny i skutku, mieć swoje należne oczyszczenie i zrównoważenie.

Ktoś może powiedzieć, że Boska Opatrzność, w swoich aspektach boskiej miłości i miłosierdzia, może w niektórych przypadkach zrobić wyjątek. Jednak prawdziwy mag wie, że za przyczynami idą odpowiednie skutki, inaczej Prawo Karmy, prawo odkupienia,

prawowitość całego wszechświata byłaby nieprawdziwa, czyli iluzoryczna. Nie trzeba podkreślać, że nie jest tak, lecz przeciwnie – wszystko dzieje się z zachwycającą precyzją według najprawdziwszych praw. Boska miłość i miłosierdzie ze swoimi wszystkimi innymi aspektami takimi jak łaska etc., pracują do momentu, gdy człowiek zda sobie sprawę, że sam

jest przyczyną cierpień, jakie go ogarniają i ta wiedza pozwala mu łatwiej nieść ten ciężar. Z

poprawnego uniwersalnego punktu widzenia, Opatrzność, w swoim aspekcie miłości, łaski etc., nie może dalej interweniować. Każdy doświadczony mag, znając uniwersalne prawa, uznaje w tym porządek. Każdy prawdziwy mag powinien zatem wysłuchać wskazówki, by *nigdy* nie zawierać kontraktu, gdyż to całkowicie zatrzymałoby jego osobisty magiczny rozwój i ewolucję. Prawdziwy wtajemniczony nie będzie miał nawet pokusy, by zawrzeć kontrakty z wysokimi i dobrymi pryncypałami, niezależnie od tego, jakie mogą być tego korzyści. Związanie się z istotami duchowymi i ich sferami oznacza utratę wolności własnych myśli i uczynków.

Ktoś może zapytać, dlaczego w takim razie konieczne jest pracowanie z magią ewokacji; czy nie lepiej jest pracować nad swoim osobistym rozwojem, pozostawiając istoty tam gdzie są?

Odpowiedzą na to pytanie jest to, że prawdziwy mag może, jeśli chce, skontaktować się ze wszystkimi istotami, pozytywnymi czy negatywnymi i powinien nawet uważać za swój obowiązek praktykowanie prawdziwej magii ewokacji, lecz nigdy nie może być kuszony by 65

związać się z jakąkolwiek istotą. Mag powinien ustanawiać kontakt z istotami by powiększyć swoją wiedzę o różnych sferach, pozwać prawach takich sfer i demonstrować swój magiczny autorytet istotom, z którymi działa podczas swoich ewokacji. Bez wątpienia, takie istoty nie tylko będą gotowe dać mu każdą informację jakiej chce, lecz będą również bardzo zadowolone mogąc mu służyć, gdyż prawdziwy mag jest dla nich ich panem, jest

prawdziwym wtajemniczonym, któremu winne są posłuszeństwo i lojalność. W przypadku prawdziwego maga, który został prawdziwie wtajemniczony w magię, a tym samym osiągnął

w niej doskonałość, nie ośmielą się nawet podejść do niego z myślą o kontrakcie. Mag może, jeśli uważa to za konieczne, stosować służące duchy z tej czy innej sfery, lecz dobrze wie, że niczego im nie będzie winien, gdyż wszystko, co istota może dla niego robić, on może wykonać swoimi własnymi mocami, na skutek swojego systematycznego magicznego

rozwoju. Mag może stosować istoty po pierwsze by pomóc innym ludziom, a nie sobie, a po drugie, by używać zaoszczędzonego w ten sposób czasu na własny rozwój. Jest to właściwe do obrania podejście i nie można go porównywać z podejściem czarownika, co z łatwością widać. Mag nie musi praktykować magii ewokacyjnej cały czas, lecz musi być w stanie wykonać takie praktyki, ilekroć będzie to konieczne. Dokładna wiedza o prawdziwej magii ewokacji zwiększy jego mądrość, moc nad istotami wszechświata i w ten sposób wzmocni jego magiczny autorytet. Prawdziwy mag musi być zatem doskonały w każdym aspekcie.

Podczas swoich magicznych ewokacji, będzie on zwracał uwagę na dokładną hierarchię istot i będzie:

1. kontaktował się z pryncypałami elementów i ich istotami; jeśli konieczne, również z ich duchami służącymi, czyli podwładnymi;

2. skontaktuje się z wszystkimi pryncypałami i ich podwładnymi w strefie ziemi; 3. przejdzie do istot Księżyca, według hierarchii;

4. zapozna się z pryncypałami strefy Merkurego;

5. zwróci swoją uwagę na strefę Wenus,

6. strefę Słońca,

7. strefę Marsa,

8. strefę Jowisza,

9. strefę Saturna.

Rozdział 19

Magiczna ewokacja

Jeśli mag weźmie do ręki księgę o ewokacji, bądź jeśli ma w swojej bibliotece kilka książek zajmujących się tym tematem, odkryje określone połączenie pomiędzy wszystkimi

instrukcjami i jeśli zbierze je wszystkie razem, to otrzyma informację o tym, jak przywołać istotę, których formuł użyć dla tego celu etc. Jednak w żadnej z książek nie znajdzie właściwych wcześniejszych uwarunkowań dla udanej ewokacji. Nie jest zatem zaskakujące, że prawie wszystkie próby się nie udają. Z hermetycznego punktu widzenia, każdy kontakt z istotą duchową określonej sfery może być uważany za rodzaj ewokacji, niezależnie od tego, czy do ustanowienia takiego kontaktu stosowane są metody spirytystyczne, metody nekromancji czy jakiekolwiek inne. Pytanie, czy pożądana istota naprawdę pojawia się dzięki zastosowaniu tych metod, pozostaje bez odpowiedzi, gdyż tylko osoba, która je

wypróbowuje, może prawdziwie odpowiedzieć. Jeśli, czasami, taka próba wykonana według metod podanych w tych książkach prowadzi do sukcesu, to wciąż nie wiadomo, czy rezultat powstał dzięki tej metodzie, czy może inne

praktyki również odgrywały decydującą rolę. Na przykład, w przypadku ewokacji spirytystycznych, sukces może być sprowadzony przez różne czynniki, nawet jeśli dużo dowodów wskazuje, że sukces jest rezultatem zalecanej 66

metody ewokacji. Przyczyną sukcesu spirytystycznego, jeśli w ogóle jest to jakiś sukces, może być podświadomość medium. Co więcej, podświadome tworzenie fantomów,

elementali czy elementariów, które podczas ewokacji może tworzyć zwiększona uwaga i moc wyobraźni osoby, mogą być przypisywane własnej indywidualności osoby, a nie istocie. Ten fakt jest prawie nie znany tym osobom.

Podam – z hermetycznego punktu widzenia – pełen opis wszystkiego, co jest absolutnie konieczne dla udanej ewokacji, tj. dla właściwego magicznego połączenia z istotami każdej sfery. Przede wszystkim mag, czy osoba chcąca zająć się magią ewokacyjną, powinien wiedzieć, że nie można nawet myśleć o udanej ewokacji bez rozwoju własnych astralnych zmysłów, zwłaszcza jasnowidzenia i jasnosłyszenia. Byłoby to tak samo, jakby ślepiec chciał

iść nieznaną ulicą bez przewodnika. Jasnowidzenie i jasnosłyszenie jest pierwszym warunkiem dla świadomego kontaktowania się z istotą przy pomocy aktywnej magii. Jeśli mag nie troszczy się o ten warunek, bądź jeśli osoba ośmiela się próbować ewokacji bez odpowiedniego wykształcenia swoich astralnych zmysłów, to może być pewna, że tak jak wszystkie inne osoby, rozczaruje się i nie osiągnie żadnego sukcesu. Równocześnie jest w niebezpieczeństwie zniżenia się do poziomu nekromanty czy czarownika, jeśli w

egzaltowanym stanie osiągnie częściowy sukces jakiegokolwiek rodzaju, niezależnie od tego, czy jego plany i intencje oparte są na dobrych motywach.

Mag w każdych warunkach musi być w stanie używać astralnych zmysłów podczas swoich operacji, gdyż jest wtedy w stanie dokładnie kontrolować całą procedurę i nie grozi mu bycie oszukanym przez istotę, czy bezskuteczna praca. Mag, którego astralne zmysły są dobrze rozwinięte, od razu wie, czy dana istota jest jedynie kreacją wyobraźni, czy jest to istota, jaką chciał przywołać z określonej sfery. Ewokacja, z hermetycznego punktu widzenia, jest zatem świadomym nawiązywaniem kontaktu z określoną istotą, a nie pasywną komunikacją, która opisywana była we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, w rozdziale zajmującym się pasywną komunikacją z istotami. Jest to dokonywane przez maga jako medium, lecz dzieje się na zewnątrz jego ciała.

Istota czy moc dowolnej sfery, która ma się pojawić na zewnątrz ciała maga, przywoływana jest w magiczny trójkąt, magiczne lustro czy też jest skondensowana na materiale zaimpregnowanym kondensatorem fluidów. Na początku mag nie będzie w stanie obyć się bez magicznych narzędzi. Później, gdy już będzie miał wystarczająco dużo doświadczenia i gdy tylko istoty danej sfery będą całkowicie w jego mocy, będą mu posłuszne i lojalne i będą uznawać jego magiczny autorytet, to może się on obyć bez magicznych pomocy.

Doświadczony mag może wtedy przyzywać każdą istotę ze sfery, jaką ma we władaniu i pracować z nią, bez używania magicznych pomocy. Może wezwać istotę do każdego miejsca w każdym czasie, jak i kiedy chce, bez pomocy okręgu i trójkąta i bez żadnych specjalnych przygotowań. Z drugiej strony, osoba początkująca, musi koniecznie używać magicznych pomocy, gdyż wspomagają one jego świadomość, a tym samym są konieczne dla udanej ewokacji. Jeśli mag posiada całkowitą kontrolę nad sferą bez konieczności używania jakiekolwiek magicznej broni, to

przechodzi do następnej, wyższej sfery, i ponownie używa swoich magicznych pomocy, aż również tę sferę całkowicie opanuje. Mag, chcąc

przeprowadzić udaną ewokację, musi zawsze pamiętać o trzech zasadach:

1. Jeśli zamierza przywołać ducha określonej strefy do swojej sfery, niezależnie od tego, czy przywołuje ją do trójkąta, lustra, czy kondensatora fluidów, to musi pamiętać, że istota jest w stanie poruszać się jedynie w atmosferze odpowiadającej jej strefie. Mag musi zatem sztucznie stworzyć atmosferę sfery kumulując światło, substancję sfery, albo do trójkąta, albo lepiej do całego pokoju, w którym pracuje. Jeśli pracuje z magicznym lustrem, to musi być ono zaimpregnowane bądź skondensowane substancją światła sfery. Pracując na świeżym 67

powietrzu, impregnacja musi być utrzymywana wewnątrz takich granic, by istoty czy moce mające się ukazać, miały wystarczająco dużo miejsca do poruszania się. Kumulacja czy impregnacja światła musi mieć kolor wymagany przez prawa koloru indywidualnej planety.

Szczegółowe informacje na temat impregnowania i kumulowania światła w przestrzeni podałem już we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, w rozdziale zajmującym się impregnacją pokoju. Jeśli na przykład istota sfery Księżyca jest ewokowana na zewnątrz siebie, to światło, a raczej substancja światła, którą trzeba zgromadzić, musi mieć srebrzystobiały kolor. W

przypadku istot Merkurego, substancja światła musi być opalizująca, dla istot z Wenus musi być zielona, dla istot ze Słońca złotożółta, dla Marsa czerwona, dla Jowisza niebieska, dla Saturna fioletowa etc.

Jeśli mag przywołuje na przykład istotę elementu ziemi, musi z pomocą swojej wyobraźni wypełnić magiczny trójkąt czy magiczne lustro elementem ziemi. Jeśli chce przywołać istotę z Księżyca, musi stworzyć wibracje sfery Księżyca. Żadna istota nie jest w stanie przebywać w sferze nie przystosowanej dla niej. Jeśli w przypadku przywoływania nie stosuje się tej zasady, to istotę można zmusić do przyjścia do naszej fizycznej sfery, lecz w takim przypadku sama musiałaby stworzyć konieczną sferyczną wibrację. Mag utraciłby wtedy swoją kontrolę nad istotą, a również jego autorytet ucierpiałby od takiej porażki, gdyż istota uważałaby maga za niedoskonałego, a tym samym nie szanowałaby go i odmawiała mu posłuszeństwa. Ścisłe stosowanie się do tej zasady jest najważniejsze w przeprowadzaniu ewokacji i prawdziwy mag nigdy nie może o tym zapominać.

2. Mag musi być w stanie podczas ewokacji umieścić się, ze swoją świadomością, w sferze przyzywanej istoty, by istota mogła go ujrzeć. To przenoszenie ducha jest dokonywane według praw pierwiastka akashy, czyli mag umieszcza się w stanie transu, w którym nie zna czasu ani przestrzeni i w tym stanie, zgodnie ze swoją wolą i dzięki swojemu autorytetowi etc., przyzywa daną istotę. Bez tych zdolności mag nie jest w stanie sprawić, by istota się pojawiła.

3. Mag musi wywołać, poprzez swój magiczny autorytet, zachwyt i posłuszeństwo istoty, gdyż inaczej żadna istota – pozytywna, czy negatywna – nie szanowałaby go.

Magiczny autorytet czy wpływ maga nie działa na istotę ze względu na osobowość maga, lecz dlatego, że wpłynął na siebie, czy związał się z inteligencją wyższą wobec istoty czyli pojawia się jako bóstwo w aspekcie autorytatywnym. Nie jest zatem magiem, który wywiera swój wpływ na istotę, lecz autorytetem istoty wyższej czyli najwyższej możliwej

inteligencji; ewokującą Boskością. Podczas praktykowania ewokacji, mag najpierw wpłynie czy

sprzymierzy się z wyższą inteligencją. Przybierze on kształt najwyższej jakości jedynie dla utwierdzenia się w swoim autorytecie i ukazania go w opornych przypadkach, gdy istota będzie się mimo wszystko sprzeciwiać. Jeśli mag próbowałby wpłynąć na ewokowaną istotę jedynie swoją własną osobowością, to istota odmówiłaby mu posłuszeństwa, bądź co gorsze, oszukała go w bardzo szokujący sposób. Jeśli jednak istota otrzymuje swoje rozkazy od wyższej inteligencji, czy nawet Boga w każdym aspekcie, a nie od samego maga, to istota musi w każdych okolicznościach posłuchać rozkazu. Mag nauczył się już praktyki łączenia z inteligencją czy z boskim aspektem we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, gdzie pisałem o łączeniu się z indywidualnym bogiem.

Z tego co zostało tu powiedziane, widać, że te trzy zasady nigdy nie były wymieniane w żadnych instrukcjach, gdyż żaden autor nie miał nigdy osobistego doświadczenia z magią ewokacji. Tworzyli więc oni swoje metody nauczania na podstawie innych źródeł pisanych, 68

które również były niekompletne. Bez ścisłego stosowania się do tych trzech podstawowych zasad, udana ewokacja nie jest możliwa!

Zanim mag zacznie ewokację istot, musi całą procedurę dokładnie wprowadzić do księgi formuł i powinien, jeśli to możliwe, znać ją na pamięć, by nie opóźniać się podczas swoich działań musząc do niej zaglądać. Możliwe jest, że na początku praktyki maga powstaną trudności, lecz kolejne ewokacje istot szybko zwiększą jego pewność siebie. Poza tym, zda on sobie sprawę, że ewokacja nie jest jedynie przywoływaniem istoty, lecz prawdziwym rytuałem,

złożonym z pewnej liczby operacji magicznych. Mag musi się upewnić, że w jego rytuale nie istnieją żadne luki, gdyż każda luka byłaby przeszkodą nie tylko dla maga, lecz również dla ewokowanej istoty. Bezbłędna operacja jest tym, co stare księgi nazywają pełnym okręgiem. To wyrażenie nie odnosi się do okręgu, który jest rysowany przez maga dla ochrony, jako symbol mikrokosmosu i makrokosmosu, czyli symbol związku z Bogiem, lecz odnosi się do całkowicie spójnej magicznej operacji. Cel ewokacji również musi być zapisany przed jej początkiem, gdyż podczas ewokacji nie mogą pojawiać się pytania.

Z całości procedury przygotowania można odgadnąć, że uważnie przygotowana i dokładnie wykonana magiczna ewokacja wymaga wiele czasu. Jeśli, poprzez powtarzany kontakt z tą samą istotą, mag ustanowi tak dobre połączenie, że istota jest mu absolutnie posłuszna, a tym samym w pełni uznaje jego magiczny autorytet, to mag może, dla zaoszczędzenia czasu, zaaranżować inny sposób kontaktowania się z istotą. Może to być skrócony indywidualny rytuał, albo nawet słowo dla przywołania istoty i uzyskanie jej zgody na taką formę. Mag może też poprosić istotę o wybór skróconej metody, z którą związana będzie reakcja istoty i jej sług w dowolnym momencie. Ta skrócona metoda również musi być sumiennie wpisana do księgi formuł, by nie zaszła żadna pomyłka przy jej praktycznym stosowaniu. Jest to szczególnie ważne, jeśli mag nawiązał wiele połączeń z istotami. Jeśli uproszczona metoda jest oferowana przez istotę, która równocześnie prosi maga by nie zapisywał tej procedury, a jedynie dobrze ją zapamiętał, to mag musi uszanować taką prośbę. Nawet jeśli mag może uczynić prowizoryczne notatki z tej skróconej procedury, to te notatki, podobnie jak cała księga formuł, nie mogą nigdy dostać się w ręce innych osób, nawet w ręce drugiego prawdziwego maga. Jedynym wyjątkiem są te przypadki, w których istota, która podała uproszczoną procedurę, wyraża

zgodę na to, by mag przekazał procedurę komuś innemu, czy nawet o to prosi. Inaczej mag nigdy nie powinien ośmielić się złamać tego zakazu, czy nawet ominąć go, chyba że nie zależy mu na tym, że wstrząśnie to jego autorytetem. Nie trzeba mówić, co by to oznaczało dla maga.

Istota najpierw pojawia się magowi w ten sam sposób, w jaki przyzwyczajona jest poruszać się po swojej naturalnej strefie. Jeśli mag nie jest zadowolony ze sposobu, w jaki pojawia się istota, może poprzez swój magiczny autorytet sprawić, by istota pojawiła się w kształcie, jaki mu odpowiada. Nie ma tutaj żadnych ograniczeń i do maga należy decyzja, jaki kształt powinna przyjąć, z pomocą jego wyobraźni, ewokowana istota. Płeć również nie ma tutaj żadnej konsekwencji. Dobrze będzie, gdy mag nie będzie nalegał, by istota pojawiła się w męskim kształcie, jeśli w swojej sferze jest stworzeniem żeńskim, chociaż istota musiałaby to zrobić, jeśli mag by tego chciał. Zalecane jest zatem, by osoby początkujące w magicznych operacjach, pozwoliły istocie pojawić się w kształcie ze swojej własnej strefy.

Mag rozmawia z istotą w swoim własnym języku. Skoro jest on w każdym przypadku w stanie wyniesionym, w stanie transu, jego język automatycznie zmienia się na język duchowy, na tak zwany język metaforyczny i jest tym samym rozumiany przez istotę. Istota, która normalnie używa swojego własnego języka, również będzie mówiła w języku duchowym, który będzie automatycznie tłumaczony na język znany magowi. Mag będzie miał przez to na początku miał wrażenie, że odpowiedzi istoty pochodzą z jego własnej podświadomości w ten 69

sam sposób, w jaki słyszy się swój wewnętrzny głos. Z czasem mag przyzwyczai się do tego i ostatecznie zda sobie

sprawę, że istota naprawdę mówi na zewnątrz niego, a po częstej pracy w tym obszarze, będzie to przypominać rozmowę z drugim człowiekiem.

Wspominane w starych księgach skutki uboczne, na przykład wandalizm istot, trzaski, pioruny, błyskawice i inne zaburzenia, o których mówi się, że zazwyczaj towarzyszą ewokacjom, są zupełnie nieznane prawdziwemu magowi i mogą mieć miejsce jedynie w przypadku nekromantów i czarowników, którzy nie przeszli żadnego magicznego kształcenia, bądź w przypadku ludzi, którzy ominęli konieczne operacje przygotowawcze, lub

przygotowali się na prawdziwą ewokację jedynie w niewielkim stopniu. Prawdziwy mag nie doświadczy żadnych niepożądanych ubocznych zjawisk i jego ewokacje będą przebiegały tak gładko, jak gdyby wykonywał jakiekolwiek inne fizyczne, astralne czy duchowe działania. Na początku dobrze będzie, jeśli mag nie będzie zadawał istocie zbyt wielu różnych pytań, lecz zwróci się do niej jedynie z kilkoma konkretnymi pytaniami. Powinny one dotyczyć sfery, z której pochodzi dana istota. Nie powinno zadawać się pytań, które pogwałciłyby godność istoty. W późniejszym czasie istotę, inteligencję, pryncypała, czy sługi do dyspozycji maga, można poprosić do odgrywania aktywnej roli; nie muszą one być używane jedynie dla przekazywania wiedzy. Istoty generalnie lubią służyć prawdziwemu magowi i pomagać mu w niesamolubny sposób na tyle, na ile leży to w ich mocy. Mag z pewnością nie będzie na tyle głupi, by prosić istotę duchową o przyniesienie mu skarbów, czy wykonanie dla niego ciężkiej fizycznej pracy, gdyż skutki przejawu jej mocy w naszym fizycznym świecie zależą od substancji energii (tj. substancji kondensacyjnej), jaką mag musi dać jej do dyspozycji.

Na początku, istoty będą w stanie wykonywać jedynie prace mentalną. Później, gdy mag posiada już wystarczając dużo doświadczenia, będą wykonywały dla niego astralną, a po jakimś czasie również i fizyczną pracę. Zalecane jest jednak, by mag nie obciążał istoty duchowej fizycznymi zadaniami, gdyż musiałyby wykonywać takie obowiązki w dokładnie ten sam sposób, co mag ze swoimi nabytymi magicznymi zdolnościami. Dla swoich

magicznych operacji, istoty używają tych samych mocy co mag. Oznacza to, że do fizycznej pracy potrzebują elektrycznego bądź magnetycznego fluidu, jak również i pierwiastka akashy, tak samo jak sam mag. Istoty zazwyczaj ściągają substancję i energię z atmosfery maga.

Zatem mag powinien zawsze pamiętać, że każda ewokacja dokonywana jest jego własnym kosztem. Jest to wystarczającym powodem, by mag nie przeprowadzał ewokacji jedynie dla zaspokojenia ciekawości innych osób, i, co było już wspomniane, będzie praktykował

ewokację przede wszystkim by pomóc innym ludziom, bądź zwiększyć swoją moc nad

istotami oraz elementami i w ten sposób nabyć więcej osobistego doświadczenia.

Dla właściwej ewokacji istot nie potrzeba zaklęć, czy podobnego nonsensu. Skoro podczas całego czasu ewokacji mag jest w wyniesionym stanie, w prawdziwej jedności z Bogiem, to przenosi się ze swoją świadomością do sfery wybranej istoty i wywoławszy jej imię, prosi istotę, by pojawiła się mu. Istota słyszy maga, od razu reaguje na wezwanie i dość chętnie do niego przychodzi. Prawdziwy mag nigdy nie będzie zmuszony do grożenia istocie, czy wykonywania czegokolwiek podobnego by uczynić istotę

posłuszną swej woli. Może się to zdarzyć jedynie przy upartych demonach, którym mag zademonstruje prawdziwą więź z Bogiem. Mało która istota, niezależnie od rangi jaką posiada, ośmieli się kiedykolwiek sprzeciwić Boskości, tj. komuś kto jest prawdziwie zjednoczony z Bogiem, gdyż Boskość jest mocą, poprzez którą istota została stworzona, a tym samym musi ją respektować.

Gwiazdy mają wpływ na maga lecz nie wymuszają jego działania. Od maga zależy ustalenie czasu ewokacji według reguł astrologicznych, o ile posiada on podstawową wiedzę o astrologii i jest tym samym w stanie ustawić korzystne planetarne momenty w odniesieniu do danych istot.

Wszystkie różne sposoby ewokacji opisane w starych księgach są nie dla magów, lecz dla czarowników. Dla prawdziwego maga instrukcje podane w takich księgach są

bezwartościowe, odrzuci je więc. Zna on prawdziwą ścieżkę wtajemniczenia, wie jak należy przeprowadzać ewokację i jest przekonany, że w swoich operacjach odniesie pełny sukces.

Na koniec ewokacji, obowiązkiem maga jest odesłać istotę duchową z powrotem do jej sfery, czyli zwolnić ją. Towarzyszy on jej swoją świadomością i robiąc to, posiada wewnętrzne uczucie satysfakcji i pewności, że istota powróci do sfery, z której została przywołana i z której pochodzi. Wszystkie narzędzia używane do ewokacji są składane przez maga do ich miejsca przechowywania, a wszystkie zgromadzone moce są uwalniane poprzez jego wolę i wyobraźnię. To jest koniec ewokacji.

Rozdział 20

Praktyka magicznej ewokacji

Podanie tutaj prawdziwego przykładu ewokacji będzie z pewnością użyteczne dla maga, gdyż w żadnej napisanej do tej pory książce nie znajdzie on tak dokładnego opisu ewokacji w odniesieniu do uniwersalnych praw. Jeśli chodzi o ogólne warunki, to od maga zależy dokonanie niewielkich zmian czy dodatków w różnych miejscach, by przystosować instrukcje do indywidualnych sytuacji i okoliczności, w których zamierza przeprowadzić ewokację.

Oczywiście najlepiej jest, jeśli dla tego celu ma dostępny specjalny pokój, do którego tylko on będzie wchodził. W takim przypadku nie powinien nawet prosić innej osoby by tam posprzątała. Taki pokój będzie służył za świątynię, w najprawdziwszym tego słowa znaczeniu. Jeśli mag znajduje się w takiej korzystnej sytuacji, jest on w stanie odnieść się do wszystkich praw analogii i urządzić ten pokój w taki sam sposób, jak starożytni magowie ustanawiali swoje świątynie, z ołtarzem po wschodniej stronie. Mag może, zgodnie ze stopniem swojej dojrzałości i wierzeń religijnych, umieścić na ołtarzu symbol swojego Bóstwa, bądź może na jego środku ustawić magiczne lustro, tak jak robili to starożytni wtajemniczeni i magowie, a po obu stronach umieścić siedmioramienny świecznik i kadzidło.

Dawne świątynie były zazwyczaj upiększone czterema kolumnami ozdobionymi różnymi symbolicznymi figurami, a każda kolumna reprezentowała jeden z elementów. ściany były udekorowane obrazami symbolizującymi różne bóstwa czterech elementów. W zamierzchłych czasach jedynie wtajemniczeni będący członkami najwyższych kręgów społecznych mogli pozwolić sobie na takie świątynie. Niestety również dzisiaj jedynie kilku będzie na tyle zamożnych, by móc sobie pozwolić na tak wspaniale wyposażony magiczny pokój pracy.

Ta informacja odnosi się jedynie do rzeczy niezbędnych, i każdy mag, biedny czy bogaty, powinien być w stanie praktykować magiczną ewokację, nawet jeśli nie ma takiego specjalnego pomieszczenia do swojej dyspozycji. Mag nie jest związany z żadnym

specjalnym miejscem i może przeprowadzić przywołanie tak samo dobrze w sypialni, jak w kuchni; nawet strych, czy dogodne miejsce w piwnicy może służyć temu celowi i pozwoli magowi przeprowadzić bezbłędną ewokację. Jeśli mag nie posiada żadnej ze wspomnianych wyżej możliwości, wtedy wystarczy, że przejdzie do ustronnego miejsca na otwartym powietrzu, gdzie jest pewien, że nikt go nie obserwuje, a tym samym, że może pracować bez przeszkód. Oczywiście takich warunków nie można szczegółowo brać pod uwagę w opisie i każdy mag powinien najlepiej wiedzieć jak i gdzie może przeprowadzić swoje operacje. Dla łatwiejszego zrozumienia, wybrałem przykład ewokacji inteligencji z Wenus, nazywanej *Hagiel*. Mag oczywiście będzie postępował w ten sam sposób w odniesieniu do każdej innej istoty duchowej czy inteligencji. Jednak w odniesieniu do kumulacji kolorowego światła 71

zawsze będzie musiał brać pod uwagę prawa analogii skuteczne w każdej indywidualnej sferze.

Zanim mag zacznie właściwa ewokację, musi z wyprzedzeniem wiedzieć dokładnie, poza opracowaniem precyzyjnego planu, z jakiej płaszczyzny czy sfery zamierza przywołać istotę czy inteligencję i o co zamierza ją pytać. W drugiej części tej książki, opisującej hierarchię istot, mag odnajdzie dużą liczbę dobrych (tj. pozytywnych) istot z różnych indywidualnych sfer. Daje mu to duży wybór istot, które pomogą mu zrealizować jego plany. Należy jednak zrozumieć, że ta książka nie daje czytelnikowi pełnej informacji o wszystkich istotach i inteligencjach, gdyż na

każdej płaszczyźnie i sferze istnieją ich tysiące. Wymienione tutaj inteligencje będą jednak generalnie wystarczające dla praktycznej pracy.

Załóżmy, że mag zdecydował się ewokować inteligencję z Wenus o imieniu *Hagiel* i że zamierza poprosić tę inteligencję o szczęście i sukces w tych operacjach, w których musi polegać na przyjaźni i sympatii określonej osoby. Wenusjańska inteligencja dobrze posłuży temu celowi, gdyż jest obdarzona wszystkimi takimi cechami jak przyjaźń, miłość, szczęście i sukces.

Przed rozpoczęciem ewokacji, mag bierze kąpiel, a przynajmniej oczyszcza całe swoje ciało, gdyż nie powinno się ewokować istoty w nieczystym stanie, zwłaszcza, jeśli przywoływana jest wysoka i dobra inteligencja. Ewokacja wymaga nie tylko czystego ducha i czystej duszy, lecz również wymaga czystego ciała. Jeśli nie jest możliwe wykąpanie czy umycie całego ciała, mag musi przynajmniej dokładnie umyć swoje dłonie. Każdy jest w stanie to zrobić, więc nie można nigdy o tym zapomnieć. Podczas mycia rąk, mag musi koncentrować się na idei, że wszystkie fizyczne i psychiczne wpływy spływają z wodą.

Przygotowany w ten sposób mag bierze swoje magiczne narzędzia z miejsca ich

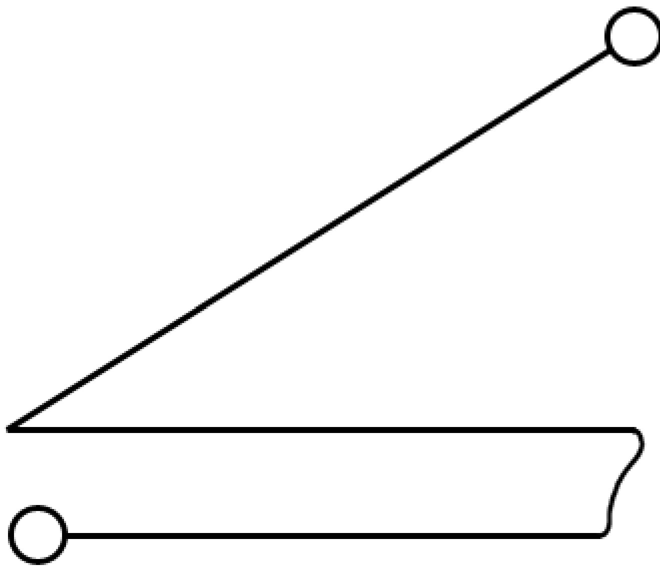
przechowywania i wykłada jedno po drugim na czysty, najlepiej nowy, kawałek materiału, który trzymany był specjalnie dla tego celu, a który ma chronić narzędzia od kurzu.

Przyjmijmy, że ewokacja Hagiel jest przeprowadzana w normalnym pokoju. Upewnij się, że podczas całej ewokacji nic ci nie przeszkodzi, i aby uniknąć ciekawskich spojrzeń, dokładnie zakryj okna zasłoną.

Następnie przebierz się, czyli włóż na siebie swoją magiczną szatę: najpierw swoje jedwabne pończochy – gdy jest chłodno również jedwabną bieliznę – i pantofle. Ewokacja zaczyna się już od aktu ubierania się, gdyż musisz koncentrować się jedynie na myślach, które mają związek z ewokacją. Skup się zatem na myśli, że wkładając to ubranie, jesteś izolowany od wszelkich niepożądanych wpływów, które mogą pochodzić z wszechświata bądź ze świata niewidzialnego. Podczas ubierania się musisz być całkowicie pewien, że twoje ciało nie ulega wpływom żadnej istoty, ani dobrej ani złej. Następnie, po ubraniu się, ten medytacyjny stan bycia całkowicie wyizolowanym i chronionym, musi być utrzymywany. Następnie owiń swoją talię magicznym pasem i bądź całkowicie owładnięty myślą, że jesteś panem wszystkich elementów, panem wszystkich mocy. Na koniec załóż na głowę swoją opaskę maga czy też inne magiczne nakrycie głowy, czując prawdziwą jedność z Bogiem i że nie ty jako mag, lecz Bóg wykonuje całą operację. Musisz zjednoczyć się z Boskim Pierwiastkiem wewnątrz siebie w taki sposób, że czujesz, iż jesteś samym Bóstwem.

Uczyniwszy to wszystko, jesteś w stanie pójść w swojej operacji krok dalej. Zapalasz magiczną lampę, która w naszym przypadku musi wypełniać pokój jasnozielonym światłem.

Ustaw magiczną lampę w miejscu, które otoczysz magicznym okręgiem, bądź powieś ją na środku pokoju. To nie oznacza, że lampa musi być dokładnie na środku pokoju, chociaż wtedy miałoby to tę korzyść, że cały pokój byłby równo oświetlony.



Twoim następnym zadaniem jest ustawienie i impregnacja jednego bądź dwóch magicznych luster. W tym przykładzie podane są instrukcje na używanie dwóch luster. Jedno ma sprowadzić materializację Hagiel do fizycznego świata, a drugie ma utrzymywać z daleka niepożądane wpływy. Będąc świadomym faktu, że to nie ty, lecz Bóstwo wypełnia procedurę, z pomocą wyobraźni tworzysz ogromne morze światła w cudownym szmaragdowym kolorze, które z całego wszechświata, również poprzez wyobraźnię, kumulujesz na lustrze w taki sposób, by cała jego powierzchnia przyjęła ten kolor. Moc iluminacji skondensowanego zielonego światła musi być tak silna, by całkowicie oświetlała pokój, w którym pracujesz. W

tym momencie musisz mieć wyobrażoną impresję, że to zgromadzone światło jest właściwie matrycą mocy, fluidem, który można prawie zauważyć fizycznym okiem. W każdym

przypadku musisz mieć stałe wrażenie, że poruszasz się po pokoju w oscylacji zielonego światła. W ten sposób magicznie przygotowujesz pokój dla istoty, która ma być ewokowana, a w pokoju jak ten, nie będzie dla niej żadnych przeszkód i poczuje ona atmosferę swojej własnej sfery. Już w momencie gromadzenia światła koncentrujesz się na idei, że celem tej akumulacji jest skondensowanie ewokowanej istoty duchowej w taki sposób, byś mógł

zobaczyć ją fizycznymi oczyma i usłyszeć poprzez fizyczne uszy. Im silniejsza jest twoja wyobraźnia, wiara, wola i przekonanie, tym lepiej skondensowana i prawdziwsza ukaże ci się Hagiel. Podczas impregnacji pokoju nie zapomnij sformułować swojego życzenia, że skumulowana planetarna moc światła ma pozostać w lustrze i w pokoju, aż uwolnisz ją mocą wyobraźni.

Podobne przykłady podawane są we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, w rozdziale zajmującym się impregnacją pokoju i odnajdujesz tutaj dowód, że wszystkie ćwiczenia i magiczne operacje tego pierwszego dzieła mają swój specjalny cel. Zobaczysz również, że podczas wykonywania dalszych magicznych operacji, nie będziesz w stanie obyć się bez żadnej z tych praktyk. Jeśli nie przeszedłeś aktywnie przez ćwiczenia pierwszej książki, nie jesteś w stanie osiągnąć świadomego kontaktu z jakąkolwiek duchową istotą na zewnątrz ciebie, ani osiągnąć materializacji takiej istoty.

Teraz zacznij impregnować drugie lustro i naładuj je pierwiastkiem akashy. Na powierzchnię lustra pokrytego wcześniej kondensatorem fluidów wyślij, poprzez moc wyobraźni, życzenie, by żadna istota, czy niepożądana moc etc., nie weszła do twojego ewokacyjnego pokoju działań. To był drugi krok twojej ewokacji. Pokój w którym pracujesz jest teraz właściwie zaimpregnowany. Jednak istnieje jeszcze

jedna możliwość: lustro, które ma służyć utrzymywaniu z daleka niepożądanych wpływów, możesz zaimpregnować tak, by istota, jaką chcesz przywołać musiała się w nim pojawić. Ta impregnacja musi oczywiście mieć skumulowane światło w odpowiednim planetarnym kolorze. W naszym przypadku musi to być zielony.

Weź teraz kawałek bibuły i wytnij z niej kształt

siedmioboku[5]. Na jego środku, zielonym atramentem,

albo lepiej zieloną kredką, narysuj pieczęć Hagiel (zobacz

rysunek obok). Symbolicznie narysuj pieczęć swoją

magiczną różdżką bądź palcem, koncentrując na pieczęci

jakości Hagiel, którymi są szczęście, miłość, przyjaźń etc.

Przed operacją możesz nasączyć bibułę kondensatorem

fluidów i pozwolić jej wyschnąć. Co więcej, musisz

5 Każda planetarna sfera wymaga innego kształtu: dla sfery Saturna jest to trójkąt, dla sfery Jowisza kwadrat, dla sfery Marsa pięciobok, dla sfery Słońca sześciobok, dla sfery Wenus siedmiobok, dla sfery Merkurego ośmiobok, dla sfery Księżyca dziewięciobok. Dla strefy oplatającej ziemię i dla wszystkich innych sfer do rysowania pieczęci używany jest kształt koła.

koncentrować się na idei, że ta inteligencja jest złączona z tym znakiem, w każdym momencie na niego zareaguje i zawsze będzie chętna wykonać to, czego ty, mag, sobie życzysz. Musisz być świadomy faktu, że to nie ty rysujesz

wspomniany znak, lecz Bóg, a zatem, że inteligencja będzie absolutnie posłuszna Bogu. Mając w umyśle takie medytacyjne podejście, porażka jest niemożliwa. Twoja pieczęć jest teraz gotowa i możesz zacząć przygotowywać okrąg i trójkąt.

Jeśli wyszyłeś okrąg na materiale, bądź namalowałeś go na papierze, to połóż go na podłodze obok trójkąta i jeszcze raz przejdź po jego liniach magiczną różdżką, swoją prawą dłonią, bądź jednym palcem prawej dłoni, medytując nad ideą, że reprezentują one wieczność, mikrokosmos i makrokosmos, i że symbolizują cały wszechświat w swoim wielkim i małym aspekcie. Okrąg, na środku którego musisz stać podczas przywoływania inteligencji, jest dla ciebie małym i wielkim światem. Twój medytacyjny stan musi być tak silny, że w tym momencie w twoim umyśle nie może istnieć żadna inna idea.

Wykonujesz tę samą procedurę kreśląc na nowo trójkąt, który reprezentuje trójwymiarowy świat, tj. świat mentalny, astralny i fizyczny. By inteligencja, jaką zamierzasz przywołać pojawiła się nie tylko w swoim mentalnym, lecz również astralnym i fizycznym kształcie, musisz sformułować to życzenie, gdy koncentrujesz swój medytacyjny stan do trójkąta.

Twoja wyobraźnia w momencie rysowania (tj. odtwarzania) magicznego trójkąta jest tak samo ważna i niezbędna jak przy rysowaniu magicznego okręgu. Mag określa kształt i zakres skuteczności inteligencji, jaka ma się pojawić. Jeśli to ominie, to Hagiel pojawi się jedynie w swoim mentalnym kształcie, a zatem będzie obecna jedynie w umyśle maga. Manifestacja Hagiel nie powiodła by się w odniesieniu do jej pojawienia się i do jej mocy wpływu. Jeśli te przygotowania również są ukończone, to umieszczasz trójkąt z przodu okręgu i na środku trójkąta umieszczasz przygotowaną

pieczęć. Niektórzy magowie intensyfikują trójwymiarowy efekt przywoływanej istoty umieszczając w każdym wierzchołku trójkąta małą lampkę spirytusową i zapalają je. Paliwem musi być ekstrakt spirytusu i rumianku, tj. kondensator fluidów, w którym mag, przy pomocy wyobraźni, skumulował już trójwymiarowy świat.

Każda taka lampka zaopatrzona jest w mały knot i przypomina palnik Bunsena. Kiedy te lampki się palą, moc wyobraźni skoncentrowana w paliwie powoli rozchodzi się w pokoju, gdy paliwo powoli wyparowuje. W ten sposób wspomagana jest materializacja

przywoływanej istoty. Jednak ustawienie lampek spirytusowych nie jest absolutnie konieczne, lecz jest dobrą pomocą, zwłaszcza dla początkujących, gdyż osoba początkująca w praktyce ewokacyjnej potrzebuje dużo więcej takich pomocy, niż mag doświadczony w tej pracy.

Początkujący mogą umieścić takie lampki, w równych odstępach, nie tylko w trójkącie, lecz również wzdłuż linii wewnątrz okręgu. Liczba lampek do umieszczenia wewnątrz okręgu zależy od liczby analogicznej z daną planetą. W naszym przypadku mamy do czynienia z istotą należącą do sfery Wenus, do której przynależy liczba siedem. Poniżej podaję liczbę lampek odpowiadającą każdej planecie.

Dla strefy: Ziemi 10 lampek,

Księżyca 9 lampek,

Merkurego 8 lampek,

Wenus 7 lampek,

Słońca 6 lampek,

Marsa 5 lampek,

Jowisza 4 lampki,

Saturna 3 lampki.

Mag może również wewnątrz okręgu symbolicznie przedstawić elementy, w którym to przypadku będzie potrzebował jedynie czterech lampek. On sam stoi w środku okręgu jako 74

piąty element, reprezentacja pierwiastka akashy. Podczas ustawiania lampek, mag bierze pod uwagę cztery kardynalne punkty i umieszcza lampkę na wschodniej, zachodniej, południowej i północnej stronie okręgu. Od maga zależy, czy lampki będą wyrażać liczbę planetarną, czy będą symbolizować elementy.

Oczywiście, możliwe jest również narysowanie trzech okręgów. W środkowym okręgu umieści cztery lampki, jako symbol elementów, a na zewnętrznym okręgu umieści liczbę lampek analogiczną do symbolicznej liczny planety, z której przyzywana jest istota.

Oczywiście ustawienie lampek skomplikuje przygotowania do ewokacji, lecz osoba, która jest w stanie zapewnić sobie takie lampki, nie powinna rezygnować z ich używania, gdyż na początku, im więcej pomocy będzie wspierać świadomość maga, tym większy będzie jego sukces.

Teraz przychodzi kolej na kadzidło. Mag umieszcza je albo pomiędzy okręgiem, a trójkątem, albo bezpośrednio w trójkącie. Kadzidło jest albo wypełnione palącym się węglem drzewnym, albo posiada knot, a na górze umieszczona jest miedziana blaszka, podgrzewana przez płomień. Proszek w kadzidle musi we wszystkich przypadkach odpowiadać sferze istoty i musi być umieszczony na tej blaszce. Skoro w

naszym przypadku mamy do czynienia z inteligencją z Wenus, to dla zapachu użyjemy ziemnej kory cynamonu. Powinno się użyć małej ilości, by pokój tylko lekko pachniał cynamonem. Można również użyć tynktury cynamonu, a wtedy trzeba na miedzianej blaszce umieścić kilka kropel tej substancji.

Otrzymasz ją w każdej aptece, chociaż możesz również przygotować ją samodzielnie, jeśli tego chcesz. Po prostu zmieszaj normalny cynamon z dwiema trzecimi spirytusu winnego i odstaw na osiem dni dla namoczenia. Po tym czasie przefiltruj ten ekstrakt i tynktura cynamonu jest gotowa do użycia. Jeśli podczas magicznych operacji nie zamierzasz pracować z kadzidłem, to umieść kilka kropli tynktury cynamonu na kawałku bibuły. W każdym przypadku zapach cynamonu stworzy świątynną atmosferę dogodną dla inteligencji Hagiel.

Ta atmosfera będzie również pomocą dla materializacji tej inteligencji w naszym fizycznym świecie. Kadzenie pokoju jednak nie jest wcale tak ważne jak mówią niektóre książki. Jest to po prostu jedna z pomocy.

Nadmierne okadzenie pokoju zazwyczaj ma tę wadę, że podrażnia gardło maga i przyprawia go o kaszel, co nie jest ani pożądane, ani przyjemne. Szkodliwe trujące substancje i mieszanki substancji narkotycznych nigdy nie będą używane przez prawdziwego maga. Jeśli mag ma do czynienia z istotą nie należącą do żadnej z siedmiu planetarnych sfer i nie jest dokładnie pewien co do analogii w odniesieniu do zapachu, to może użyć uniwersalnego kondensatora fluidów, którym okadzi swój pokój. Ta zasada ma głównie zastosowanie dla istot

pochodzących ze strefy ziemi. Kondensator fluidów musi być odpowiednio zaimpregnowany, a równocześnie z

koncentrowaniem się na życzeniu sukcesu, należy przeprowadzić kumulację energii światła.

Poniżej znajdziesz listę zapachów do zastosowania dla różnych sfer. Należy jednak podkreślić, że zapach może służyć jedynie za pomoc dla materializacji istoty. Nie jest więc absolutnie konieczny.

1. *Strefa oplatająca Ziemię*:

Proszek szałwi i rdzenia czarnego bzu, w równych częściach;

2. *Sfera Księżyca:*

Proszek aloesu, jako jedyny środek do użycia, bądź użyj wzmocnionej mikstury z równych części aloesu, białego maku, styraksu, benzoesu i naturalnej kamfory (tej ostatniej bardzo mała szczypta!).

75

3. *Sfera Merkurego:*

Użyj mastykowca jako jedynego zapachu, bądź użyj wzmocnionej mikstury równych części mastykowca, kadzidła, kwiatów goździka, anyżu, drewna jałowca, kwiatów rumianku i korzeni waleriany; wszystkie składniki w stanie sproszkowanym.

4. *Sfera Wenus:*

Weź sproszkowany cynamon bądź sproszkowane kwiaty jako jedyny zapach. W

zintensyfikowanej formie: cynamon, kwiaty róży, nasiona kolendry, kwiaty dzikiego tymianku i kwiaty lilii; wszystkie w równych ilościach i w stanie sproszkowanym.

5. *Strefa Słońca:*

Jako pojedynczego zapachu użyj proszku z drzewa sandałowego. Jako formy

zintensyfikowanej użyj mikstury: drzewa sandałowego, mirry, drzewa aloesu, kadzidła, szafranu, kwiatów goździka i liści laurowych; wszystkie w równych ilościach i w stanie sproszkowanym.

6. *Sfera Marsa:*

Jako pojedynczego zapachu użyj sproszkowanych nasion cebuli. Jako formy

zintensyfikowanej użyj mieszanki nasion cebuli, liści parzącej pokrzywy, nasion musztardy, nasion konopi, liści ruty i liści mięty; wszystkie w równych ilościach i w stanie sproszkowanym.

7. *Sfera Jowisza:*

Jako pojedynczego zapachu użyj sproszkowanego szafranu. Jako formy zintensyfikowanej użyj sproszkowanego szafranu, siemienia lnianego, korzeni fiołka, kwiatów peonii, liści bukwicy i liści brzozy; wszystkie w równych ilościach i w stanie sproszkowanym.

8. *Sfera Saturna:*

Jako pojedynczego zapachu użyj sproszkowanych nasion czarnego maku. Jako formy

zintensyfikowanej użyj mikstury nasion czarnego maku, liści wierzby, liści ruty, paproci, kminku i nasion kopru; wszystkie w równych ilościach i w stanie sproszkowanym.

Dla wszystkich innych sfer wystarczy substancja w formie uniwersalnej mikstury: kadzidło kościelne, mirra, styraks, benzoes i aloes; wszystkie w równych ilościach i w stanie sproszkowanym.

Do każdego kadzenia powinno używać się jedynie takiej ilości zapachu, jaka mieści się na czubku noża, niezależnie od tego, czy jest to jedna substancja, czy mikstura. Nie trzeba wypełniać pokoju gęstym dymem; wystarczy sam zapach odpowiedniej substancji.

Tym samym zakończony został kolejny przygotowujący krok ewokacji i możesz teraz zacząć ewokację właściwą. Skoro w naszym przypadku mamy do czynienia z Hagiel, czyli z pozytywną planetarną inteligencją, możesz przypiąć swój magiczny miecz do magicznego pasa, po lewej stronie ciała. Jeśli wśród swoich magicznych narzędzi posiadasz sztylet, również włóż go za pas, gdyż dobra istota, niezależnie z jakiej sfery pochodzi, prawie nigdy nie będzie wymagała użycia miecza czy sztyletu. Jeśli jednak masz do czynienia z istotą demoniczną, powinieneś trzymać sztylet czy miecz w swojej prawej dłoni jako symbol zwycięstwa; twoja magiczna różdżka spoczęłaby w takim przypadku w lewej dłoni. Poprzez przypięcie miecza do pasa wyrażasz ideę, że dana istota nie będzie w żaden sposób zmuszana do wykonywania twojej woli. W przypadku upartych istot, mag nie będzie w stanie obyć się 76

bez miecza czy sztyletu. Negatywnym istotom mag rozkazuje z pomocą płonącego miecza będącego symbolem zwycięstwa, by nakazać absolutne posłuszeństwo do wykonania tego, co zechce. Nie istnieje ani jedna demoniczna istota, której mag nie byłby w stanie uczynić posłusznej swojej woli. Wszystko czego do tego potrzeba, to skierować czubek miecza w kierunku miejsca, gdzie chce, by pojawiła się istota, a negatywna istota od razu wykona to, co

rozkaże jej mag. Skoro każda istota posiada instynkt zachowawczy, wszystkie demony boją się magicznego miecza czy sztyletu, gdyż przy prawdziwej jedności z Bogiem, magiczny miecz czy sztylet, mówiąc symbolicznie, rozerwałby demona na kawałki.

Weź swoją magiczną różdżkę w prawą dłoń, wejdź na środek okręgu i skoncentruj się na idei, że jesteś środkiem, Bogiem, Panem wszystkich sfer i że swoją obejmującą wszystko świadomością jesteś równocześnie w sferze Wenus. Jako Boski Pierwiastek przywołaj w umyśle inteligencję Hagiel. Rób to tak, by jej imię rozeszło się po całej sferze Wenus. Musisz być przekonany, że twoje przywoływanie imienia słyszane jest w każdym miejscu sfery Wenus i że Hagiel, uznając cię za swojego Boga, również cię słyszy. Pozostań w tym stanie napięcia przez kilka chwil, a od razu postrzeżesz, że Hagiel odpowiada ci w umyśle. Skoro jesteś w sferze Wenus swoją wszech-świadomością, to najpierw usłyszysz głos Hagiel, jakby pochodził w największych głębi twojego własnego ducha. Gdy tylko usłyszysz głos Hagiel i gdy tylko jesteś pewien, że widzisz istotę duchową, powracasz do swojej duszy, utrzymując swoją świadomość bycia samym Bogiem i będziesz ponownie zjednoczony ze swoją duszą wewnątrz fizycznego ciała. Teraz ponownie przywołaj Hagiel, tym razem szeptem i kilka razy powtórz to imię w ten sam sposób. Nagle zauważysz, że Hagiel jest już w twojej astralnej atmosferze, że jest już obecna w twoim pokoju. Jeśli twoje operacje zostały dobrze wykonane do tego momentu, gdy Hagiel przychodzi do twojego miejsca pracy, ponad pieczęć, to zawołaj niskim głosem, bądź całkiem na głos, by Hagiel ukazała ci się fizycznie.

W momencie przechodzenia z astralnego do fizycznego świata nigdy nie zapominaj o przekonaniu się o trzech formach egzystencji twojej osobowości, byś czuł się zjednoczony z astralnym ciałem jako duch i że jesteś

równocześnie tymi dwoma ciałami w swoim fizycznym ciele. Ten akt samokontroli ma pomóc istocie podążać za biegiem twoich myśli i przenieść się ze swojej własnej sfery do sfery, jaką przygotowałeś jej w swoim pokoju. Oznacza to, że istota pojawia się w swoim mentalnym i astralnym kształcie i, zależnie od twojej mocy materializowania, przyjmuje również ciało skondensowane fizycznie.

Teraz widzisz i słyszysz Hagiel w swoim magicznym trójkącie, bądź, jeśli odpowiednio przygotowałeś swoje magiczne lustro na pojawienie się tej inteligencji, Hagiel pojawi się w lustrze zgodnie ze swoim symbolicznym wyłożeniem jakości sfery Wenus, byś mógł

kontaktować się z nią świadomie. Hagiel pojawi się w kształcie królowej o pięknej twarzy, wyraźnych oczach i dobrze ukształtowanym ciele. Ubrana jest w zieloną suknię wyszywaną złotem, a jej głowa ozdobiona jest królewską koroną. Jej głos jest tak zachwycający, że nie można go opisać i każdy będzie uważał Hagiel za wcielenie piękna. Teraz możesz powiedzieć tej inteligencji to, co chcesz. Jeśli zamierzasz kontaktować się z Hagiel regularnie, to nie zapomnij przy tym pierwszym spotkaniu ustalić prostego sposobu, jakim możesz w

przyszłości przyzywać tę wysoką i piękną istotę duchową. Jeśli jesteś tym zainteresowany, możesz również uzyskać dla siebie sługi Hagiel. Są one zazwyczaj prezentowane magowi w swoim żeńskim kształcie. Sługi królowej Wenus są również bardzo piękne, o czym mag przekona się sam.

Takie ewokacje wywołają najróżniejsze doświadczenia. Niemożliwe jest podanie w tym miejscu ich przykładów. Od własnej woli maga zależy jednak uzyskanie tak dużego doświadczenia, jak tylko sobie tego życzy. Ja mogę z własnego doświadczenia podać tylko kilka wskazówek

odnośnie tego, jak należy postępować z ewokacją istot jako prawdziwy mag.

77

Jeśli osiągnąłeś z Hagiel porozumienie we wszystkich kwestiach i jeśli Hagiel obiecała spełniać twoje życzenia, to możesz być pewien, że naprawdę dotrzyma swojej obietnicy.

Teraz jedyne co pozostaje, to odesłać tę inteligencję z powrotem. Dziękujesz jej w sposób indywidualny, na przykład wyrażając zadowolenie z faktu, że Hagiel całkowicie uznaje cię za prawdziwego maga i jest tobie posłuszna, a następnie prosisz inteligencję o powrócenie do jej własnej sfery. Swoją wszech-świadomością umieszczasz się w sferze Wenus i poprzez wyobraźnię koncentrujesz się na tym, że Hagiel powraca z częściowej sfery twojego pokoju do swojego domu. Po tym medytacyjnym kroku powracasz jako mag swoją wszech-

świadomością do swojej normalnej świadomości, tym samym kończąc ewokację. Stojąc w pokoju, w którym przeprowadziłeś ewokację, będziesz przez jakiś czas po odejściu Hagiel w stanie szczęścia, uczucie błogości będzie cię przenikać i będziesz w stanie egzaltacji, jakby dominował w tobie stan prawdziwej radości. Jeśli chcesz, możesz jeszcze przez jakiś czas pozostać w pokoju, wewnątrz magicznego okręgu, i odtworzyć ponownie, w umyśle, całe doświadczenie z Hagiel, by pamiętać jego każdą część, gdy całkowicie zakończysz ewokację.

Poprzez wyobraźnię, uwolnij zgromadzone światło do wszechświata, podnieś znak z trójkąta i odłóż go w bezpieczne miejsce. Możesz opuścić okrąg bez żadnego niebezpieczeństwa, zgasić lampki etc. Wszystkie magiczne instrumenty i pomoce złóż do ich miejsca

przechowywania. Jeśli Hagiel przekazała ci jakąś specjalną wiedzę, której nie powinieneś zapisywać, lecz jedynie dobrze zapamiętać, czyli jeśli ta wiedza jest przeznaczona wyłącznie dla ciebie, to musisz posłuchać się takiego życzenia. Poza tym wyjątkiem, wprowadzasz procedurę całej ewokacji do dziennika, by mieć kontrolę nad swoimi pracami i by móc do nich powrócić. W odniesieniu do innych istot z każdej innej sfery możesz wykonywać tę samą procedurę co z Hagiel. Z czasem staniesz się doskonałym mistrzem również w tym zakresie, a twoje osobiste doświadczenie znacznie wzrośnie.

W tym miejscu opis praktyki magicznej ewokacji jest zakończony.

CZĘŚĆ II

HIERARCHIA

Hierarchia

W tej części książki podam opis jedynie tych istot, z którymi kontaktowałem się osobiście, poprzez ewokacje, bądź mentalne wędrówki do różnych płaszczyzn i sfer, gdyż opisanie wszystkich istot całej hierarchii jest czymś niemożliwym do wykonania. Nie znaczy to jednak, że mag jest ściśle związany z hierarchicznym porządkiem tutaj podanym i że powinien kontaktować się jedynie z wymienionymi tutaj istotami. Jeśli używa innych źródeł

informacji o określonych istotach, powinien być w stanie uzyskać kontrolę również nad takimi istotami i spełniać poprzez nie swoje ewentualne życzenia. Magiczna literatura

posiada wiele książek opisujących różne istoty, ich pieczęcie etc., a mag może swobodnie z nich korzystać.

Celowo powstrzymałem się od pisania o demonach jakiejkolwiek rangi i sfery, by nie dopuścić do żadnego nadużycia. Niemniej, poprzez swój dotychczasowy rozwój i podane tutaj instrukcje, mag będzie w stanie ewokować również demony i uzyskiwać nad nimi kontrolę. Poza tym wiele magicznej literatury, czy to starożytnej czy współczesnej, będzie oferować mu dalsze informacje o demonach różnych sfer, ich zdolnościach, pieczęciach etc.

Mag będzie w stanie umieścić każdą istotę, pozytywną czy negatywną, w jej właściwym porządku danej strefy według wyłożonej tutaj hierarchii. Istoty wspomniane tutaj są znane przez niewielu wtajemniczonych, którzy mieli z nimi kontakt, zatem mag może, jeśli chce, używać tej hierarchii dla swojej pracy. Jeśli skontaktuje się z jakąś istotą podczas swojej mentalnej czy astralnej wędrówki, to jest w stanie od razu określić sferę, z jakiej pochodzi ta istota. W takich przypadkach bardzo pomocna jest ezoteryczna synteza astrologii, jak również kabała. Osoba znająca dobrze kabałę, będzie w stanie od razu podać poprawne imię istoty odczytując je z jej jakości, koloru etc. i nie będzie zwiedziona tym, że istota może w danym momencie podać inne niż zazwyczaj imię. Mag wie, że imię jest odzwierciedleniem prawdziwych podstawowych jakości istoty.

Każda pieczęć, która właściwie reprezentuje fundamentalne jakości istoty, używana jest w magii ewokacji do jej przywołania do magicznego trójkąta z przodu okręgu. Po operacji pieczęć można zniszczyć. W tym przypadku, jeśli pieczęć była narysowana właściwym planetarnym kolorem na kawałku bibuły nasączonej kondensatorem fluidów, to pieczęć jest niszczona w sposób zależy od elementu, do

którego się odnosi. Zatem pieczęci istot pierwiastka ognia i powietrza mają być spalone, pieczęci istot pierwiastka wody muszą być podarte na kawałki i wrzucone do płynącej wody, pieczęci istot pierwiastka ziemi muszą być zakopane.

Co więcej, istoty mogą być przywoływane przez talizmany. W takim przypadku odpowiednie znaki należy wygrawerować na płytkach stosownych metali i w momencie pierwszej

ewokacji czy kontaktu umieścić w trójkącie przed okręgiem. Istota przywoływana musi wtedy uznać tę pieczęć i samodzielnie stworzyć z nią połączenie. Taka pieczęć oczywiście nie musi być niszczona, lecz można ją za zgodą istoty odłożyć. Jeśli mag chce skontaktować się z istotą, by zobaczyć ją w swoim magicznym lustrze, bądź jeśli chce, by spełniła określone życzenie, to wystarczy, że weźmie pieczęć do ręki. Wszystkie szczegóły zależą oczywiście od umowy z istotą. Dawno temu zwykłem brać w rękę pieczęć z wyrytym na niej symbolem określonej istoty, i rysować nią znak tej istoty w powietrzu, w magiczny (tj. trójwymiarowy) sposób. Dzięki temu znak był przenoszony bezpośrednio do pierwiastka akashy. Od razu byłem w kontakcie z istotą, tak jak chciałem. To oczywiście może jedynie służyć za przykład, gdyż mag, który chce się skontaktować z określoną istotą, może aranżować to w

indywidualny sposób.

Jeśli mag chce utrzymać stałe połączenie z określoną sferą czy istotą, to wystarczy by cały czas nosił przy sobie pieczęć, jako amulet, pierścień czy cokolwiek podobnego. Nie jest jednak mądrze przez długi czas nosić amulet ze znakiem istoty, gdyż mag stanie się wtedy za bardzo od niej

uzależniony i może stracić swoją równowagę i magiczny autorytet. Dobrze wykształcony mag jest w stanie w każdej chwili stworzyć swoją własną pieczęć po uzyskaniu kontroli nad istotą i wyryć na niej znak tej istoty w odpowiedniej formie, a następnie samodzielnie naładować pieczęć jakościami istoty, w magiczny sposób, bez kontaktowania się dla tego celu z istotą, tj. bez żadnej wcześniejszej ewokacji. Ładowanie pieczęci należy wykonać w sposób wskazany we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, w rozdziale opisującym ładowanie talizmanów. Ważne jest jednak, by mag wiedział, że może praktykować to jedynie gdy jest panem nad daną istotą. Jeśli wykonuje tę praktykę, a nie posiada pełnej kontroli nad istotą, umieszcza się w bezpośrednim połączeniu z cechami tej istoty i jej sferą, czy tego chce czy nie. Zatem magiczne ładowanie pieczęci w kształcie talizmanu nie powinno być wykonywane dopóki mag nie stanie się absolutnym panem istoty czy inteligencji poprzez magiczną ewokację.

Teraz zamierzam przedstawić hierarchię istot duchowych, jedna po drugiej i opiszę niektóre istoty i inteligencje każdej sfery. Może to być pomocne jako wskazówka. Było już wspominane, że każda sfera – według naszej miary – zamieszkana jest przez miliony istot, z których każda ma inną rangę ze względu na swoje różne jakości i każda posiada określony zakres mocy swojego działania. W każdym z rozdziałów umieściłem istoty i inteligencje, z którymi utrzymywałem osobisty kontakt. Poza nimi, miałem również do czynienia z wieloma innymi z najróżniejszych sfer, lecz te wymienione poniżej mogą służyć magowi jako wskazówki dla magicznych ewokacji, gdyż ostatecznie do niego będzie należało

skompilowanie swojej własnej hierarchii istot, z jakimi kontaktuje się przenosząc swoją świadomość do tej czy innej sfery.

Rozdział 1

Istoty czterech elementów

Fig. 1: *Pyrhum*. W królestwie elementów Pyrhum jest potężnym duchem ognia w randze króla czy władcy. Ogromna ilość duchów ognia jest podległa jego mocy i ciągle do jego dyspozycji. Odkryje on przed władającym nim magiem specjalne metody, poprzez które mag może osiągnąć uderzające sukcesy przy pomocy elementu ognia. Pyrhum może również oddać do dyspozycji maga duchy ognia, które posiadając te same moce co on, będą w stanie czynić dokładnie te same rzeczy. Od Pyrhum można nauczyć się wszystkiego, co można osiągnąć magicznie poprzez czysty element ognia. Również w przypadkach dotyczących wpływu poprzez element ognia, Pyrhum może sprowadzić pożądany efekt. Każdy mag

wchodzący w osobisty kontakt z tym duchem ognia, będzie w stanie przekonać się o jego wszechstronności. Znak jego pieczęci musi być przy pierwszej ewokacji narysowany na bibule czerwonym kolorem. Można również, zamiast bibuły, użyć małej żelaznej płytki i wygrawerować na niej znak pieczęci. Talizman utworzony w ten sposób musi jednak zawsze być w kształcie pięcioboku. Ten ostatni wymóg odnosi się do wszystkich znaków pieczęci dla istot pierwiastka ognia.

Fig. 2: *Aphtiph* – również jest duchem ognia posiadającym tę samą rangę co Pyrhum. Jest zatem w stanie osiągać te same skutki jak Pyrhum. Jedyną różnicą pomiędzy nimi dwoma jest fakt, że Aphtiph nie jest tak aktywny jak Pyrhum, a zatem jest łatwiejszy do kontrolowania.

Ma większą skłonność do ludzi i może podać magowi różne informacje dotyczące elementu ognia, na przykład jak z

pomocą elementu ognia i różnych rytuałów można osiągnąć
81

doskonałe efekty. Aphtiph wtajemniczy maga, jeśli życzy on sobie tego, w magię elementu ognia, używając do tego specjalnych metod. Jest również dość chętny, by zaoferować magowi służbę istot podwładnych jego autorytetowi i przekazuje im tę samą moc, jaką sam posiada.

Znak jego pieczęci dla pierwszej ewokacji musi być również rysowany na czerwono.

Fig. 3: *Orudu* – jest bardzo przerażającym duchem wysokiej rangi w sferze ognia. Poprzez swoje sługi, pośrednio lub bezpośrednio wywołuje erupcje wulkanów i wzbudza wszystkie rzeczy połączone ze srogimi i wielkimi pożarami. Te ostatnie mogą być nie tylko przez niego powodowane, lecz również kontrolowane i unicestwiane. Mag, mając Orudu za przyjaciela i pod swoją kontrolą, może przy pomocy elementu ognia osiągnąć wielkie rzeczy. Również Orudu, jak poprzednie dwa duchy ognia, może podarować magowi służące duchy i wielu magów było w stanie osiągać wiele magicznych sztuk przy pomocy elementu ognia i towarzyszących mu istot przekazanych mu przez Orudu. Znak pieczęci Orudu musi być dla pierwszej ewokacji rysowany na żółto.

Fig. 4: *Itumo* – znak ma być rysowany w kolorze żółtym – również jest męską istotą ognia, która lubi przebywać i przemieszczać się w pobliżu powierzchni ziemi. Ma on specjalną zdolność powodowania ciężkich burz, najlepiej oberwania chmury, przy pomocy swoich sług.

Gdy będzie kontrolowany przez maga, poinstruuje go jak przy pomocy sług powodować różne rodzaje burz i zatrzymywać je. Wszystko, co może zdarzyć się w burzy jest

dokonywane przez Itumo. Poprzez jego pomoc i dzięki jego sługom, często udawało mi się wpływać na burze.

Fig. 5: *Coroman* – znak należy rysować na czerwono – ma rangę silnego pryncypała z legionami istot spełniających różne zadania w elemencie ognia. Coroman kontroluje element ognia w trzech królestwach: ludzi, zwierząt i roślin i może poprzez nie wywoływać określone skutki. Może on zaoferować rzetelne sługi, które są w stanie pomóc magowi mocą elementu ognia w każdym aspekcie, niezależnie od tego, czy działa on rytualnie z podporządkowanymi duchami, czy też wywiera wpływ poprzez magię sympatii. Coroman może wprowadzić maga w bardzo wiele praktyk; zwłaszcza dotyczących leczenia chorych, którym można pomóc przy pomocy elementu ognia.

Fig. 6: *Tapheth* – znak należy rysować na czerwono – tak jak powyższa istota, również jest przyjacielem ludzi. Jest on w stanie wspomagać maga w licznych alchemicznych działaniach i chronić go swoim elementem, tj. elementem ognia. On również zapewnia magowi

powodzenie w różnych magicznych operacjach z elementem ognia i uczy go rozpoznawać różne stany w działaniach alchemicznych oraz poznać i kontrolować indywidualne procedury.

Również Tapheth daje magowi do dyspozycji podporządkowane istoty, które na wiele sposobów mogą pomóc mu udanie pracować z elementem ognia.

Fig. 7: *Oriman* – znak należy rysować na niebiesko – jest potężnym duchem ognia, który również może pomóc magowi z wieloma magicznymi praktykami, w których użycie elementu ognia jest niezbędne. Jego podstawowe cechy pirotechniki pozwalają mu zaznajomić maga ze sztuką

pirotechniki, którą można potem praktykować, albo samodzielnie poprzez rytuał, albo poprzez sługi Orimana oddane do dyspozycji maga. Oriman i jego sługi lubią kontrolować pracę wykonywaną w kuźniach i lubią być w miejscach gdzie wykonuje się ręczną bądź

mechaniczną pracę z pomocą ognia. Najbardziej interesujące informacje od Orimiana i jego podporządkowanych istot dotyczą wszystkiego, co ma związek z pirotechniką.

Fig. 8: *Amtophul* – znak należy rysować na niebiesko – w żadnym wypadku nie jest niższy rangą czy mniej potężny niż wymienione do tej pory istoty elementu ognia. Ten duch ognia pokazuje magowi jak może być skuteczny w królestwie elementu ognia. Instruuje go jak 82

zapewnić tam sobie magiczny autorytet, by posiadać całkowitą kontrolę nad każdą istotą elementu ognia. Amtophul jest zatem doskonałym inicjatorem tak zwanej magii ognia. Mag jest przez niego uczony jak się bronić przed elementem ognia by stać się niewrażliwym na ogień, czyli w pewnym stopniu nie do zranienia. Mag jest potem w stanie brać do rąk płonące węgle nie doznając żadnej krzywdy. Lecz Amtophul swobodnie ujawnia magowi również wiele innych magicznych sztuk, które można osiągnąć poprzez element ognia. Niemniej, Amtophul, nawet gdy jest całkowicie kontrolowany, jest raczej niebezpiecznym duchem ognia.

Można by tutaj wymienić wiele takich duchów ognia tej samej rangi, z którymi się komunikowałem. Jednak osiem powyższych przykładów powinno magowi wystarczyć.

Jeśli chodzi o istoty *elementu powietrza*, to również zostaną tutaj podane nazwy ośmiu pryncypałów, razem ze znakami

ich pieczęci. Są to:

Fig. 25: *Parahim*, Fig. 26: *Apilki*, Fig. 27: *Erkeya*, Fig. 28: *Dalep*, Fig. 29: *Capisi*, Fig. 30: *Drisophi*, Fig. 31: *Glisi*, Fig. 32: *Cargoste*.

Powstrzymam się jednak od jakiegokolwiek bliższego opisania tych inteligencji z prostego powodu, że te istoty powietrza, abstrahując od ich nieśmiałości, nie są zadowolone z kontaktu z ludźmi. Dużo wysiłku potrzeba by je sprowadzić i jedynie prawdziwy mag uzyska nad nimi całkowitą kontrolę. Rzeczy, jakich nauczyły mnie istoty powietrza, były później przekazywane przez każdego pryncypała strefy oplatającej ziemię. Czytelnik odnajdzie więcej informacji o tej strefie i jej istotach w drugim rozdziale hierarchii. Każdy mag jest w stanie potwierdzić te stwierdzenia poprzez swoje własne, praktyczne doświadczenie.

Następnie jest osiem istot *elementu wody*.

Fig. 9: *Amasol* – do pierwszej ewokacji należy użyć koloru czerwonego – ma za zadanie osobiście, bądź poprzez swoje sługi, powodować sztormy na morzu, bądź je uspokajać, zależnie od tego, co nakaże mu Boska Opatrzność. Amasol informuje maga, jak uzyskać kontrolę nad magnetyczną mocą wody, zarówno z magicznego, jak i kabalistycznego punktu widzenia. Umieszcza on również do dyspozycji maga doskonałe podporządkowane istoty, które pomagają mu realizować życzenia poprzez element wody.

Fig. 10: *Ardiphne* – kolor znaku jest również czerwony – jest dobrym inicjatorem i uczy maga właściwego sposobu wpływania magią rytualną na ludzi i zwierzęta poprzez element wody.

Jeśli obiekt wpływu wejdzie w kontakt z elementem wody, na przykład przez deszcz, mycie się, picie etc., wtedy Ardiphne bądź jej sługi pomogą przyspieszyć wpływ i tym samym zrealizować życzenie maga.

Fig. 11: *Isaphil* – kolor znaku: srebrzystobiały – jest bardzo piękną władczynią w królestwie elementu wody. Opisanie jej piękna słowami sprawiłoby wiele trudności nawet

utalentowanemu poecie. Isaphil ma wiele sług znanych jako wodne elfy czy nimfy. Isaphil zna wiele magicznych sekretów w odniesieniu do działań z elementem wody i może dać magowi wiele informacji i odkryć przed nim wiele praktyk. Jednakże mag musi być bardzo ostrożny przy Isaphil, dokładnie tak samo jak przy poniższej władczej pani nazywanej Amue, by przy pracy z nimi nie stracić dla nich głowy. Obie są ekspertami w przywiązywaniu do siebie ludzi swoim pięknem i braniu ich w posiadanie. Jeśli prawdziwy mag tego zechce, Isaphil chętnie odda mu do dyspozycji podporządkowane istoty.

Fig. 12: *Amue* – kolor znaku również srebrzystobiały. Ta żeńska władczyni również posiada ogromną liczbę podporządkowanych sobie wodnych istot. Jeśli mag zamierza utrzymać kontakt z Amue, będzie przez nią nauczony, jak obejmować swoją mocą ryby i inne wodne zwierzęta. Zatem jeśli mag w tym materialnym świecie zajmuje się łowieniem czy hodowaniem ryb, to otrzyma od Amue użyteczne rady i instrukcje, które pozwolą mu w pełni kontrolować wszystko, co pływa czy pełza w wodzie. Amue również odda do dyspozycji maga podporządkowane istoty, które będą realizowały jego życzenia.

Fig. 13: *Aposto* – kolor znaku: czerwony – jest ponownie męską istotą w królestwie elementu wody i rządzi nad wszystkimi strumykami i rzekami, małymi i dużymi. Informuje maga o tym, co znajduje się na dnie strumieni i rzek i w którym miejscu pod wodą można znaleźć klejnoty szlachetne i półszlachetne. Aposto jest w pełni zaznajomiony z magią elementu wody. Jeśli mag poprosi o sługi, Aposto z przyjemnością mu je podaruje. Takie sługi często ocalały przed utonięciem ludzi, którzy pływali czy też uprawiali jakiś inny wodny sport. Poza tym, mag może od tych istot dowiadywać się, gdzie znaleźć ciała ludzi, którzy się utopili.

Fig. 14: *Ermot* – kolor znaku również czerwony – ma prawie takie same cechy co Aposto.

Ermot wprowadza maga do magii elementu wody i uczy go jak z tego elementu tworzyć magiczne wolty dla określonych celów. Ermot chętnie odda swoje sługi do dyspozycji maga.

Jego podstawową cechą jest sprawiać przy pomocy elementu wody, by ludzie kochali się nawzajem. W tym aspekcie, Ermot jest szczególnie wpływowy odnośnie kobiet.

Fig. 15: *Osipeh* – kolor znaku: niebieski – jest najpiękniejszą żeńską istotą wody i jest nie tylko całkowitym władcą tego elementu, lecz również magii wody. Ona bardzo lubi wprowadzać maga w rytm elementu wody poprzez magię dźwięków. Jest doskonałą

śpiewaczką i tancerką, tak samo jak i podporządkowane jej istoty są ekspertami w tych sztukach i wykonują najpiękniejsze tańce w towarzystwie pięknych pieśni. Jeśli mag oprze się kuszącym zaproszeniom tej żeńskiej władczyni i uzyska nad nią kontrolę, odda mu ona do dyspozycji kilka podporządkowanych sobie istot. Z własnego

doświadczenia wiem, że ona lubi osobiście służyć magowi, który nią włada.

Fig. 16: *Istiphul* – znak również koloru niebieskiego – jest tutaj wspomniana jako ostatni przykład istoty wody. Ona również ma kobiecy kształt. Poza możliwością lepszego zaznajomienia maga z magią wody, może ona nauczyć go widzieć obrazy przeszłości, teraźniejszości czy przyszłości na powierzchni wody i innych płynów. Jest mistrzynią w dokonywaniu różnych transformacji, które mogą być wykonane poprzez element wody.

Między innymi, uczy ona maga, jeśli on sobie tego życzy, jak można wzbudzać miłość w przyjaciołach lub wrogach, poprzez samą magiczną praktykę, albo z pomocą jej istot. Wielu magów zostało zniszczonych przez Istiphul, gdy udało się jej związać ich swoją wielką sztuką erotycznej miłości i swoim pięknem. Kontaktując się z Istiphul, magowie zazwyczaj tracili zainteresowanie dalszymi, dużo ważniejszymi kontaktami. Zatem każdy mag musi pamiętać, że powinien rządzić nad każdą istotą, a nigdy nie podporządkowywać się jej, niezależnie od jej rangi czy sfery pochodzenia.

Opisane powyżej istoty nie są oczywiście jedynymi istotami elementu wody i mag, jeśli chce, może kontaktować się z dalszymi istotami tej samej rangi. Teraz przedstawię tutaj kilka istot czwartego elementu, elementu ziemi:

Fig. 17: *Mentifil* – kolor znaku do pierwszej ewokacji powinien być czarny – jest potężnym królem gnomów w królestwie pod ziemią. Posiada wiele mocy i cech. Ten władca może poinformować maga o wszystkich leczących ziołach i zaznajomić go ze sposobami

przygotowania i działania ziół przeciw wszystkim rodzajom chorób, na jakie może cierpieć 84

człowiek czy zwierzę. Poza tym, Mentifil jest mistrzem pracy alchemicznej i odkrywa przed magiem, w jaki sposób *prima materia* może zostać przekształcona w kamień filozoficzny, tj.

w jaki sposób zdobyć *lapis philosophorum*. Posiada on ogromną liczbę podporządkowanych gnomów, które pomagają mu z jego pracy w królestwie ziemi. Mag, który ma kontrolę nad tym duchem, ma tym samym dobrego przyjaciela i może się wiele nauczyć od tego potężnego władcy elementu ziemi i wzbogacić swoją wiedzę o wiele tajemnic.

Fig. 18: *Ordaphe* – kolor znaku: czarny – jest również potężnym królem gnomów. Wpływa on wielce na wszystkie metale, jakie można znaleźć pod powierzchnią ziemi. Jeśli mag sobie tego życzy, Ordaphe poprowadzi go przez swoje królestwo i pokaże mu wszystkie skarby, jakie są pod ziemią w postaci rudy. On również ma ogromną liczbę podporządkowanych sobie gnomów, które wykonują nakazane im prace pod powierzchnią ziemi. Niektóre z nich strzegą rud, inne pracują nad ich uszlachetnieniem i utrzymaniem. Ordaphe lubi oddawać do dyspozycji maga gnomy, które będą mu asystowały w działaniach z elementem ziemi. Mag musi jednak uważać, by nie prosić go o cokolwiek materialnego i nigdy nie może używać tych duchowych sług dla chciwych celów. Inaczej zawsze będzie w niebezpieczeństwie pojawienia się ogromnych trudności w wydostaniu się z zasięgu i mocy tego króla gnomów.

Fig. 19: *Orova* – kolor znaku również czarny – jest następnym potężnym władcą w królestwie gnomów. Poza normalnym zasięgiem mocy należącym do ducha ziemi, nakazano

Orovie pilnować wszelkich kamieni szlachetnych znajdujących się w ziemi. Jest on w stanie zmieniać kamyki w drogocenne kamienie i może nauczyć maga, jak ładować kamienie elementem ziemi czy też innymi metodami dla specjalnych celów. Okultystyczne znaczenie wszystkich drogocennych kamieni jest Orovie dobrze znane i mag może wykorzystać to zwłaszcza dla tworzenia talizmanów, kamieni szczęścia etc. Jeśli mag sobie tego zażyczy, ten potężny władca gnomów może oddać mu do dyspozycji wiele sług ze swojego królestwa. Lecz mag musi uważać, by nie ulec świetlistej aparycji Orovy. Może on uczyć się od takich istot określonych rzeczy, lecz nigdy nie powinien prosić ich o cokolwiek materialnego, gdyż lubią one dawać magom prezenty, by uczynić ich zależnymi od siebie.

Fig. 20: *Idurah* – kolor znaku również czarny – jest kolejnym potężnym władcą gnomów, któremu zlecona jest krystalizacja w pierwiastku ziemi. Jego największy zasięg mocy jest pod ziemią, gdzie znajdują się materiały krystaliczne, jak na przykład sól. Od Idurah mag dowie się, gdzie szukać kamiennej soli czy innych składników i ten król gnomów nauczy go, jak rozwija się sól, zostanie poinformowany o chemicznych i hermetycznych analogiach, a równocześnie nauczy się okultystycznego używania różnych rodzajów soli dla celów magicznych poprzez element ziemi. Idurah zna wiele tajemnych metod, takich jak

otrzymywanie soli z roślin i minerałów i chętnie przekazuje je magowi. Wprowadza go również do praktycznego używania ich do celów medycznych, alchemicznych etc. Mag może od Idurah nauczyć się wielu rzeczy, jakich nigdy nie dałoby mu uczenie się z książek.

Fig. 21: *Musar* – kolor znaku: brązowy – jest również jednym z potężnych królów gnomów i specjalistą w magii ziemi.

Informuje maga o elektromagnetycznych prądach wewnątrz ziemi, jak je praktycznie kontrolować i wykorzystywać. Co więcej, Musar wprowadzi maga w magię przyrody, którą będzie w stanie praktykować poprzez plus i minus ziemi, tj. poprzez elektryczny i magnetyczny fluid. Od tego króla gnomów uczy się on również o tym, jak te dwie radiacje, które poprzez chemiczny rozkład wpływają na życie na ziemi i pod nią, wywodzą się z hermetycznego punktu widzenia. W królestwie elementu ziemi, Musar jest jedną z najbardziej respektowanych istot. Można go nazwać prawdziwym magiem ziemi.

Fig. 22: *Necas* – kolor znaku: brązowy – również jeden z władców gnomów, wytłumaczy magowi hermetyczną procedurę wegetacji i jej okultystyczne znaczenie. Od Necas, mag 85

nauczy się w jaki sposób drzewa, warzywa i wszystkie inne rośliny są pielęgnowane przez prądy i moce pod ziemią. Zostanie przez niego poinformowany, jak przyspieszać i kontrolować wegetację poprzez magię elementów.

Fig. 23: *Erami* – kolor znaku: czarny – jest uważany za potężnego gnoma-maga. Jeśli zostanie o to poproszony, nauczy maga, który go kontroluje, wszystkiego o magii sympatii i zaznajomi go z przygotowaniem lustra ziemi i różnych kondensatorów fluidów. Poza tym, wtajemniczy go w praktyczne zastosowanie elementu ziemi. Mag nauczy się od Erami również tego, jak chronić się przy pomocy elementu ziemi przed różnymi niebezpieczeństwami. Erami może odkryć wiele sekretów odnośnie magii królestwa elementów i z przyjemnością pozwoli swoim sługom pracować dla maga.

Fig. 24: *Andimo* – kolor znaku: czarny – tak jak Erami, ma on skłonność do ludzi. Jest dobrze poinformowany o wszystkim, co ma miejsce w jaskiniach, grotach, podziemnych wodach,

kopalniach węgla etc. Jego specjalnym zadaniem jest dawać schronienie i pomoc wszystkim ludziom, którzy znajdują się pod ziemią i muszą tam pracować. Jest on wielkim przyjacielem górników. Mag, który cieszy się jego życzliwością, zawsze będzie przez Andimo chroniony, niezależnie od tego, gdzie pod ziemią będzie się znajdował. Z racji tego, że jest dobrze zaznajomiony z alchemią, również w tym temacie może pomóc magowi, zarówno

teoretycznie, jak i praktycznie. Moje własne doświadczenie każe mi podkreślić dla każdego maga, że Andimo może łatwo skusić go dokonując fizycznej projekcji, czy to samodzielnie, czy przy pomocy jednego ze swoich sług, płonącego kamienia, tak zwanej "żywej siarki".

Jeśli w takim przypadku, podczas projekcji kamienia, mag weźmie go do ręki, zostanie ciężko poparzony. Andimo lubi umieszczać taki kamień u stóp maga, bądź przed magicznym okręgiem. Nie możesz dotknąć tego kamienia i musisz nakazać Andimo zabrać go z

powrotem. Jeśli mag dotknie płonącej siarki przekształconej przez Andimo z pierwiastka ziemi (tj. przygotowanej alchemicznie) znakiem pieczęci Andimo, który wcześniej narysuje na magicznie przygotowanym kawałku pergaminu, to pergamin ze znakiem pieczęci zapali się, a kamień siarki natychmiast przemieni się w prawdziwy czerwony alchemiczny proszek projekcji, w tak zwanego „czerwonego lwa". Ten proszek jest wtedy dość bezpieczny i można go zebrać szklaną łyżką i przechowywać w dobrze zamkniętym szklanym słoju. Ten rodzaj proszku projekcji zazwyczaj ma zdolność projekcji 1:10000 i jest kamieniem filozoficznym w swojej najczystszej postaci. Jednak mag może wtedy skusić się by użyć tego proszku dla tworzenia złota, czy też dla przedłużania swojego własnego życia. Jeśli mag podda się takim pokusom, to poprzez takie alchemiczne operacje,

zawiąże formalny pakt ze wspomnianą istotą. Mag jest zatem zawczasu ostrzeżony, by nie być tak gwałtownym i by nigdy nie praktykować alchemii w taki sposób. Nawet w przypadku, gdy mag zakłada, że jest wystarczająco dojrzały i doświadczony we wszystkim co tyczy się nauki magii, gdyż mimo wszystko mógłby uczynić niewłaściwy krok. Mając osobiście do czynienia z Andino, miałem okazję przekonać się o tych faktach, lecz nakazałem Andino wziąć proszek z powrotem do swojego królestwa. W tym momencie od razu zniknął z syczącym dźwiękiem.

*

Osiem wymienionych powyżej istot elementu ziemi wystarczy magowi, gdyż jest on w stanie zebrać indywidualne doświadczenie poprzez swoją własną praktyczną pracę. Jednakże muszę każdemu magowi ponownie podkreślić, że nie może on jako pierwszy zacząć konwersacji z istotą przywoływaną po raz pierwszy. Co więcej, należy wspomnieć, że każda istota pojawia się w różny sposób. Powstrzymałem się od opisywania koloru, wzrostu, kształtu i sposobu mówienia każdej istoty, gdyż miałoby to znikomą wartość dla praktykującego maga.

Mogłoby się też zdarzyć, że przez pełny opis, mag w momencie ewokacji złudzony zostałby swoją mocą wyobraźni i w konsekwencji stworzyłby elementala zamiast przywołać właściwą 86

istotę. Taki elemental przyjąłby wtedy kształt istoty. Aby temu zapobiec, nie podałem tutaj żadnych szczegółów dotyczących zewnętrznej aparycji jakiejkolwiek istoty. Prawdziwie przygotowany mag nigdy nie ulegnie halucynacjom i nie stworzy fantomów czy

czegokolwiek w tym rodzaju. Jeśli dobrze wykonał konieczne magiczne przygotowania, to zawsze kontrolować będzie prawdziwą istotę i będzie ją widzieć, słyszeć i czuć.

Rozdział 2

Niektóre z oryginalnych inteligencji strefy otaczającej ziemię

Gdy tylko mag praktykujący magię rytualną stanie się prawdziwym panem istot elementów, może pójść krok dalej w swoim magicznym rozwoju i zacząć zajmować się następną sferą, strefą oplatającą ziemię (tj. mentalno-astralną sferą naszej planety). W tej strefie ziemi mieszka wiele istot, z którymi mag może się kontaktować by zwiększyć swoją wiedzę i moc.

Tutaj również wyliczam te istoty, z którymi samodzielnie kontaktowałem się dawno temu.

Mag może oczywiście skontaktować się również z innymi istotami tej sfery poprzez mentalne i astralne wędrówki.

Fig. 1: *Aschmunadai* – jest potężnym wtajemniczonym w strefie oplatającej ziemię. Posiada rangę absolutnego monarchy. Jego uniwersalna pieczęć, ukazana na obrazie 1, jest bardzo skomplikowana, lecz jest graficzną reprezentacją wszystkich podstawowych cech, jakie ta wysoka inteligencja posiada w odniesieniu do strefy oplatającej ziemię i naszego fizycznego świata. Dla pierwszej ewokacji ta pieczęć musi być rysowana w kolorze niebieskim, czerwonym, zielonym i żółtym i umieszczona w magicznym trójkącie poza magicznym okręgiem, przed magiem. Gdy tylko uda mu się skontaktować z Aschmunadai, uzyska od niego skrócony znak (zob. Fig. 8) przy pomocy którego mag będzie mógł przywołać tę inteligencję. Nie można używać tej uproszczonej pieczęci, dopóki Aschmunadai się na to nie zgodzi.

Aschmunadai może zaznajomić maga ze wszystkimi prawami rządzącymi mentalną i astralną sferą strefy oplatającej ziemię i pomóc mu stosować te prawa. Z pomocą Aschmunadai, mag może objąć kontrolę nad całą strefą oplatającą ziemię i uzyskać wiele wiedzy. Z racji tego, że Aschmunadai posiada ogromną liczbę sług, jeśli zostanie poproszony o to przez maga, może oddać mu do dyspozycji sługi, które będą pomagały mu albo w strefie oplatającej ziemię, albo w fizycznym świecie i będą wykonywały wszystko, co zechce.

Fig. 2: *Aladiah* – oraz

Fig. 3: *Kolorom* – są reprezentantami Aschmunadai i jego głównymi sługami. Znaki ich pieczęci dla pierwszej ewokacji należy rysować w kolorze czarnym. Aladiah posiada doskonałą kontrolę nad elementami strefy oplatającej ziemi. Dowodząc tego chciałbym wskazać na Fig. 4, tj. *Gibora* i powiedzieć, że podczas mojego dawnego kontaktu z Aladiah, otrzymałem od niego imię i pieczęć do kontrolowania sztormów i burz. Poprzez wymawianie imienia Gibora i rysowanie magiczną ręką znaku w powietrzu, Aladiah pozwoli magowi natychmiast uciszać sztormy, burze i wichry. Oczywiście ten znak nie ma magicznej skuteczności jeśli nie nawiązało się kontaktu z Aschmunadai i jego dwoma reprezentantami.

Fig. 5: *Siilla* – kolor znaku: zielony – jest kolejnym pryncypałem strefy oplatającej ziemię i może wyjaśnić magowie wszystkie symbole, tj. uczy maga doskonale rozumieć symboliczny język form. Jeśli mag dobrze włada symbolicznym językiem form stałych, zna on również 87

analogiczne połączenia każdej formy z uniwersalnymi prawami, a zatem również z pierwiastkiem akashy.

Fig. 6: *Lilitha* – kolor znaku: czerwony – jest żeńską oryginalną inteligencją strefy oplatającej ziemię, tak jak Aschmunadai i zna wszystkie magiczne praktyki w odniesieniu do tej sfery, jak i w odniesieniu do naszej planety.

Fig. 7: *Asamarc* – kolor znaku: czerwony i niebieski – będąc oryginalną inteligencją strefy oplatającej ziemię, kontroluje prawdziwą prawowitość, tj. prawa analogii strefy oplatającej ziemię i fizycznego świata i może maga nauczyć tych rzeczy. Będąc wysoką inteligencją, może on zaznajomić maga z najwyższą wiedzą strefy oplatającej ziemię równocześnie ucząc go jak praktycznie używać tej wiedzy.

Fig. 8: *Aschmunadai* – skrócona pieczęć.

Fig. 9: *Emuel* – kolory znaku: czerwony, niebieski, czarny – może wyjaśnić magowi syntezę Pozytywnego i Negatywnego w odniesieniu do rozmnażania się, tj. odkryć przed nim prawdziwą tajemnicę życia.

Fig. 10: *Ubiveh* – kolory znaku: czerwony i niebieski – informuje maga o tym, jak wpływ sfery Księżyca oddziałuje na strefę oplatającą ziemię i na nasz fizyczny świat, mentalnie, astralnie i fizycznie.

Fig. 11: *Asael* – kolory znaku: czerwony, niebieski i zielony – przedstawia magowi elektryczne i magnetyczne oscylacje strefy oplatającej ziemię i pozwala mu zrozumieć i kontrolować wpływy tych oscylacji na nasz fizyczny świat. Ta inteligencja zaznajamia maga również z prawdziwym elektrycznym i magnetycznym fluidem w mentalnym i fizycznym świecie i uczy go jak właściwie je stosować. Asael jest ekspertem w tworzeniu

elektromagnetycznych woltów dla określonych celów i może podać magowi odpowiednie instrukcje w tym zakresie.

Fig. 12: *Gojel* – kolory znaku: czerwony, czarny i zielony – jest specjalistą w chemicznym składzie wszystkich stworzonych rzeczy. Od tej inteligencji mag może nauczyć się wiele o różnych chemicznych składnikach, mocach i tym podobnych rzeczach oraz o ich

praktycznym zastosowaniu dla magicznej wiedzy.

Fig. 13: *Armiel* – kolory znaku: czerwony, niebieski i czarny – wie wszystko o procesach alchemicznych. Może on nauczyć maga tajemnic przekształcania metali, czyli na przykład może poinformować go jak przygotować kamień filozoficzny w suchym procesie i jakie przygotowania są do tego konieczne.

Fig. 14: *Amuthim* – kolory znaku: czerwony, niebieski i zielony – uczy maga, jak magicznie przekształcać jeden kształt w drugi, czyli odkrywa przed magiem tajemnice dematerializacji i materializacji obiektów.

Fig. 15: *Coel* – kolory znaku: czerwony i niebieski – zaznajamia maga z prawem analogii królestwa zwierząt i uczy go jak magicznie wpływać na zwierzęta mocą tych praw.

Fig. 16: – kolory znaku: czerwony, niebieski i zielony – ukazuje magowi symboliczną reprezentację elektrycznego i magnetycznego wpływu w odniesieniu do jego działania w strefie oplatającej ziemię. Każda istota ze strefy oplatającej ziemię może zaznajomić maga z symbolizmem wpływów na trójwymiarowy świat. Jeśli jednak mag będzie medytował nad 88

tym znakiem wystarczająco głęboko, sam odkryje wyjaśnienie dla jego symbolicznych analogii.

Fig. 17: *Aeoiu* – kolory znaku: czerwony, niebieski i zielony – uczy maga, który wszedł do strefy oplatającej ziemię, jak ściągać w trójwymiarowy sposób moce elektrycznych i magnetycznych fal z innych sfer do strefy oplatającej ziemię, a stamtąd do fizycznego świata.

Ta inteligencja wie jak w trójwymiarowy sposób ładować wspomnianymi mocami każdy obiekt i uczy maga, jak to robić.

Fig. 18: *Juoea* – kolory znaku: czerwony, niebieski, zielony i fioletowy – ukazuje magowi, jak penetrować świadomość i podświadomość każdej istoty i jak przejąć nad nią kontrolę.

Fig. 19: *Nahum* – kolory znaku: czerwony, niebieski i fioletowy – odkrywa przed magiem specjalną magiczną praktykę, dzięki której może uśpić każdą istotę, człowieka czy zwierzę, niezależnie od płci. Jest on doskonałym ekspertem hipnozy. Mag uczy się od niego bądź od jego sług, jak u mężczyzny powodować dowolne sny czy wizje.

Fig. 20: *Immicat* – kolory znaku: czerwony i zielony – jest, w przeciwieństwie do Nahum uważanego za pana snów, żeńską inteligencją strefy oplatającej ziemię. Informuje ona maga o metodach pozwalających na dowolne wywołanie u człowieka odświeżającego, pozbawionego śnienia snu. Mag może również stosować samą Immicat bądź jednego z jej sług, by sprowadzić ten skutek na jakimkolwiek człowieku. Immicat jest panią i władczynią spania.

Może informować maga o wszystkim, co ma związek ze spaniem. W przypadku narkozy czy głębokiej nieświadomości, ta inteligencja zapewni magowi ochronę by miał pewność, że wybudzi się z takich czy podobnych stanów bez żadnego ryzyka.

Fig. 21: *Osrail* – kolory znaku: czerwony i fioletowy – jest bardzo potężną i przerażającą inteligencją strefy oplatającej ziemię i jest uważany za anioła śmierci tej strefy. Wszystko połączone ze śmiercią w strefie oplatającej ziemię oraz w fizycznym świecie, jest dzieje się poprzez tę inteligencję. Ewokowanie tej inteligencji nie jest rozważne. Jedynie wysoce doświadczony mag może ośmielić się to zrobić. Jeśli magowi uda się uzyskać kontrolę nad Osrail, to będzie posiadał pełną władzę nad życiem i śmiercią każdego człowieka. Jednak, by nie kłaść na siebie wielkiego moralnego ciężaru w kosmicznym i karmicznym znaczeniu, mag nigdy nie będzie używał tej zdolności. Jeśli ktokolwiek nadużyje znaku Osrail, to ta inteligencja może przypieczętować jego los. Zatem mag musi być bardzo ostrożny z tą istotą.

Umieściłem ją na tej liście aby poinformować maga o Osrail i go ostrzec.

Fig. 22: *Ados* – kolory znaku: czerwony, niebieski, zielony, fioletowy i czarny – jest strażnikiem wielu magicznych skarbów. Uczy maga prawdziwej magii przy pomocy elementu ziemi. Pokazuje mu również jak w sposób magiczny można praktycznie używać

elektromagnetycznych prądów w fizycznym świecie.

Fig. 23: *Sata-Pessajah* – kolory znaku: czerwony, fioletowy i żółty – pozwala magowi dowiedzieć się, jak pierwiastek akashy jest ukazywany we wszystkich istotach strefy oplatającej ziemię i jak można z tej strefy umieścić się w pierwiastku akashy, tj. w tak zwanym pierwiastku przyczyn. Sata-Pessajah jest bardzo potężną inteligencją i ukazuje magowi wiele możliwości i instrukcji dla jego ochrony przy pomocy pierwiastka akashy przed wszelkimi niebezpieczeństwami, które mogą pojawić się, gdy swoim

mentalnym i astralnym ciałem wchodzi do strefy oplatającej ziemię. W tym samym czasie Sata-Pessajah wtajemnicza maga w inny sekret: jak czynić swoje mentalne i astralne ciało niewidzialnym w strefy oplatającej ziemię, by nie mogła go widzieć żadna istota, niezależnie od sfery z jakiej pochodzi. Ta inteligencja może odkryć przed magiem o wiele więcej tajemnic.

89

Fig. 24: *Laosa* – kolory znaku: czerwony, niebieski i zielony – jest ponownie żeńską inteligencją w strefie oplatającej ziemię. Uczy ona maga jak poruszać się swobodnie i bez jakiegokolwiek zagrożenia w różnych pod-podziałach stopni gęstości. Wtajemnicza również maga w specjalną magiczną praktykę, dzięki której może w każdej chwili opuścić swoje fizyczne ciało ciałem mentalnym i astralnym i przenieść się do strefy oplatającej ziemię.

Laosa jest doskonałym magicznym inicjatorem praktykowania wędrówki mentalnej i

astralnej.

Rozdział 3

360 pryncypałów strefy otaczającej ziemię

Pryncypały, jakie omówię teraz szczegółowo, utrzymują w harmonii wszelkie działania i uwarunkowania w strefie oplatającej ziemię. Każdy pryncypał jest wysoką inteligencją ze wszystkimi zdolnościami, jakie każda istota tej sfery może posiadać. Przykładowo, mag może być przez każdego z tych pryncypałów poinformowany o przeszłości, teraźniejszości i przyszłości naszego fizycznego świata i każdy pryncypał, poprzez moc pierwiastka akashy, może wpływać na naszą

ziemię. Poza tym, każdy pryncypał posiada specyficzne wartości, tj.

ma określone specjalne zadania. Mag nie musi kontaktować się ze wszystkimi pryncypałami strefy oplatającej ziemię i w przypadku ewokacji powinien wybrać określoną inteligencję, która wydaje się dobra dla spełnienia jego planów. Podczas ewokacji istot ze strefy oplatającej ziemię, mag może uprościć swoje operacje używając do pierwszej ewokacji astrologii kabalistycznej. Licząc od wschodu słońca, co cztery minuty władcą jest inny pryncypał. Pierwsze cztery minuty po wschodzie słońca zarezerwowane są dla pryncypała, który posiada największy wpływ na naszą ziemię. Na kolejne cztery minuty inna istota przejmuje władzę, trzeci pryncypał rządzi przez kolejne cztery minuty, potem czwarty etc.

Najłatwiej jest dokonać ewokacji pryncypała podczas czterech minut jego rządów, gdyż w tym czasie jest on w bliskim kontakcie z naszym fizycznym światem. Oczywiście

doświadczony mag nie musi pilnować kabalistycznego czasu ewokacji, gdyż jest w stanie ewokować każdą istotę z każdej strefy w każdej chwili.

Opis różnych kształtów, w jakich te inteligencje się pojawiają, również tutaj jest pominięty.

W przypadku praktyki, każda przywołana istota pojawi się prawdziwemu magowi w kształcie odpowiadającym jej charakterowi. Kolejność pieczęci jest zależna od zodiaku i jego podziału na stopnie oraz od wpływów elementów. Wymienię jedynie kilka cech różnych inteligencji, gdyż, jak już wcześniej wspomniałem, każda istota i inteligencja każdej sfery posiada zwykłe magiczne zdolności. Co więcej, mag zawsze ma możliwość spytania się inteligencji o to, w

jaki sposób może mu ona pomóc. Jeśli inteligencja nie może wypełnić życzenia maga, gdyż jej zasięg wpływów jest niewystarczający, wymieni ona inteligencję, która jest zdolna spełnić życzenia maga.

*

Oto 30 pryncypałów należących do zodiakalnego znaku Barana, a których pieczęcie należy rysować na czerwono.

Fig. 25: *Morech* (1° Barana) – ta inteligencja jest bardzo aktywna i impulsywna. Wyróżnia się wyjątkowo silnym rozumem. Jest bardzo uczona i może magowi podać nie tylko ogólną wiedzę, lecz przede wszystkim zaznajomić go z doskonałymi metodami wpływania w

korzystny sposób na pamięć oraz zwiększania mocy intuicji. Poza tym, Morech może 90

zdecydowanie pomóc magowi z wynalazkami wszelkiego rodzaju. Jest on władcą elementu ognia, z pomocą którego może uzyskiwać wspaniałe efekty. Morech może odpowiedzieć magowi na wszystkie pytania związane z elektrycznością, odnoszące się do elektrotechniki czy elektrofizyki, czy też pytania o astralną bądź mentalną elektryczność, czyli tak zwany fluid elektryczny.

Fig. 26: *Malacha* (2° Barana) – posiada te same właściwości co Morech i wywołuje te same skutki. Poza tym, uczy on maga jak poruszać się w królestwie salamander i jak używać mocy ognia na różnych płaszczyznach. Co więcej, mag może nauczyć się od Malacha tego, w jaki sposób przy pomocy elementu ognia wywoływać określone stany transu. Jeśli mag sobie tego życzy, Malacha może naładować dla niego elementowe wolty dla specjalnych celów i przenieść je do pierwiastka akashy strefy oplatającej ziemię, co w konsekwencji będzie miało skutek na fizycznym świecie. Jeśli

mag o to poprosi, Malacha z przyjemnością odda mu do dyspozycji odpowiednie duchy o magicznej aktywności i zdolnościach. Malacha może służyć dobrą radą w odniesieniu do przygotowywania Wielkiego Eliksiru w procesie suchym.

Malacha odkryje przed magiem wiele innych rzeczy, jeśli będzie on w stanie się z nim skontaktować.

Fig. 27: *Ecdulon* (3° Barana) – może wtajemniczać maga w magię miłości. Jeśli jest to pożądane, mag może zmieniać wrogość w przyjaźń i zapewnić sobie względy bardzo

ważnych osób. Ta inteligencja jest w stanie ładować magiczne lustra dla specjalnych celów, na przykład, by uczynić królestwo salamander widzialnym w lustrze etc. Dzięki dobremu zaznajomieniu ze wszystkimi magicznymi rytuałami, ten pryncypał jest w stanie zaoferować magowi różne specjalne wskazówki w odniesieniu do magii ewokacji.

Fig. 28: *Lurchi* (4° Barana) – może być bardzo użyteczny dla maga we wszystkich sprawach miłosnych. Może on również chronić i wzmacniać egzystencję maga, jeśli jest to konieczne.

Lurchi pomaga magowi stać się bogatym, pokazując mu środki i sposoby osiągnięcia tego celu przy pomocy swoich sług.

Fig. 29: *Aspadit* (5° Barana) – jest bardzo subtelną inteligencją i zabezpiecza szczęście maga w grach, zawodach, zakładach i tym podobnych. Również zręczność w danej profesji, w sztuce etc., może być osiągnięta z pomocą Aspadit.

Fig. 30: *Nascela* (6° Barana) – ta inteligencja pomoże magowi stać się utalentowanym pisarzem albo zaznajomi go

z metodami, dzięki którym będzie mógł on szybko i łatwo rozwinąć w sobie ten talent. Ta inteligencja może również pomóc mu wielce w literaturze i sztuce.

Fig. 31: *Opollogon* (7° Barana) – ten pryncypał jest kustoszem magicznych sekretów i może odkryć przed magiem wiele praktyk, rytuałów itp., dla jego własnego użytku. Poza tym, informuje on maga, w jaki sposób można łatwo skontaktować się z istotami sfery Księżyca.

Jeśli kontakt z Opollogon został już ustanowiony, można wtedy wejść do sfery księżyca z jego osobistą pomocą, bądź z pomocą jego sług i w ten sposób kontaktować się z istotami tej sfery. Opollogon uczy maga w jaki sposób praktykować mentalną magię w sferze księżyca i wpływać w sferze księżyca bezpośrednio lub przy pomocy istot tamtej sfery, na nasz fizyczny świat.

Fig. 32: *Ramara* (8° Barana) – jest doskonałym mistrzem magii i ukazuje magowi, jak osiągać specjalne magiczne zdolności dzięki odpowiednim metodom opierającym się na rytuałach i magicznych formułach oraz jak je stosować.

Fig. 33: *Anamil* (9° Barana) – ta inteligencja posiada specjalną kontrolę nad fluidami elektromagnetycznymi. Uczy on maga, jak ładować elektromagnetyczne wolty dla

specjalnych celów, a jeśli mag tego zażąda, sam stworzy takie wolty, przeniesie je do pierwiastka akashy i ich skutek będzie oddziaływał na mentalną, astralną, bądź fizyczną sferę.

Nie istnieje żaden problem w strefie oplatającej ziemię, który nie mógłby zostać rozwiązany przez Anamil. Mag może

zadać tej inteligencji jakiekolwiek pytania i od razu otrzyma odpowiedź w postaci inspiracji.

Fig. 34: *Tabori* (10° Barana) – ta inteligencja pozwala magowi wejrzeć w głębokie tajemnice elementu wody i jego analogii. Ściąga on jego uwagę na każdą z magicznych praktyk i metod i ukazuje mu również, poprzez magnetyczny fluid wody, jak można wywoływać różne skutki na sobie oraz na innych ludziach. Jeśli mag tego chce, Tabori wywoła te skutki samodzielnie bądź przy pomocy swoich sług. Tabori da magowi również specjalne instrukcje – na przykład, jak można bez wielkiego wysiłku skontaktować się z istotami elementu wody i jak bezpiecznie z nimi pracować. Podporządkowując się rozkazom Tabori, najpiękniejsze rusałki są do dyspozycji maga. Od tej inteligencji mag może również nauczyć się jak uciszać duchy sztormów, jak zatrzymywać burze i jak uspokajać wzburzone morze.

Fig. 35: *Igigi* (11° Barana) – ten pryncypał uczy maga, jak uzyskać władzę nad ludźmi i zwierzętami. Równocześnie pokazuje mu też, jak dynamizować magiczne formuły, by miały one wyjątkowo silny skutek.

Fig. 36: *Bialode* (12° Barana) – od tej inteligencji mag nauczy się, jak można stworzyć magiczny autorytet. Uczy się, jak w każdej chwili używać mocy strefy ziemi oraz poznaje metody zmieniania metali podstawowych w czyste. Mag o szczególnie silnej skłonności do magii, może przekonać tę inteligencję, by sama dokonała transmutacji metali. Bialode wprowadza maga również w magię słońca, czyli uczy maga, jak świadomie używać mocy słońca na mentalnej, astralnej i fizycznej płaszczyźnie oraz jak chronić się przed negatywnym wpływem sfery słońca podczas swoich mentalnych wędrówek po tym obszarze.

Fig. 37: *Opilon* (13° Barana) – jest w stanie osobiście, bądź poprzez swoje sługi, asystować magowi we wszystkich operacjach. Może on również instruować maga w każdej dziedzinie wiedzy płaszczyzny fizycznej, czyli może dać mu tę wiedzę.

Fig. 38: *Jrachro* (14° Barana) – ta inteligencja również może samodzielnie, bądź poprzez swoje sługi, pomagać magowi we wszystkich jego operacjach na płaszczyźnie fizycznej. Co więcej, może ona uczynić go osobą elokwentną i o ostrym rozumie, równocześnie ucząc go, jak poprzez pierwiastek akashy, może on wzbudzać tę zdolność w sobie, jak i w innych.

Fig. 39: *Golog* (15° Barana) – ten pryncypał jest dobrze zaznajomiony z każdym obszarem nauki w naszym fizycznym świecie i nie istnieje żaden problem, którego nie byłby w stanie rozwiązać. Golog jest uważany za wielkiego filozofa i wyjaśnia magowi syntezę filozofii poprzez intuicję i inspirację.

Fig. 40: *Argilo* (16° Barana) – ten pryncypał asystuje magowi, teoretycznie i praktycznie, we wszystkich kwestiach dotyczących miłości i przyjaźni na płaszczyźnie mentalnej, astralnej i fizycznej. Może on wypełniać wszystkie żądania maga odnoszące się do tych kwestii.

Fig. 41: *Barnel* (17° Barana) – tak jak Argilo, ta inteligencja jest dobrze zaznajomiona ze sztuką miłości i jest ekspertem w doskonałych praktykach, które pozwalają na uzyskanie względów u przyjaciół i wrogów obojga płci. Barnel podaje magowi specjalne instrukcje i zaznajamia go ze specjalnymi metodami w odniesieniu do magii sympatii. Ten pryncypał nie 92

tylko oddaje do dyspozycji maga dobre istoty ze swojego obszaru, lecz również pozwala mu na kontaktowanie się z określonymi istotami powietrza, które są bardzo onieśmielone ziemią i trudno z nimi nawiązać kontakt. Barnal jest również ekspertem w muzyce i jeśli mag sobie tego życzy, inspiruje on go kompozycjami muzycznymi, o ile mag jest zainteresowany muzyką.

Fig. 42: *Sernpolo* (18° Barana) – dzięki asyście tej inteligencji, mag może szybko rozwinąć swój talent językowy. Sernpolo pomaga również magowi ulepszyć swoją pozycję w życiu i daje mu instrukcje, jak praktycznie używać magnetycznych mocy w tym obszarze.

Fig. 43: *Hyris* (19° Barana) – jest ekspertem magii wody w odniesieniu do elementów, fluidu magnetycznego i wywoływania skutków tymi mocami. Hyris może odkryć przed magiem wiele możliwych wpływów na nasz fizyczny świat poprzez element wody i pozwolić poznać mu wyjątkowe sekrety oraz dać mu specjalne instrukcje dotyczące królestwa rusałek.

Fig. 44: *Hahadu* (20° Barana) – jest nie tylko dobrze zaznajomiony z magią wody, lecz również, dzięki swoim specjalnym zdolnościom, może podać magowi różne instrukcje w zakresie przygotowania płynnych kondensatorów fluidów, szczególnie dla ładowania ich fluidem magnetycznym. Hahadu jest bardzo lubiany w królestwie rusałek, czyli elementu wody i jeśli mag o to poprosi, to ten pryncypał obszaru elementu wody może wysłać mu tyle męskich i żeńskich sług, ile będzie potrzebował dla realizacji swoich życzeń.

Fig. 45: *Oromonas* (21° Barana) – zaznajamia maga z różnymi prawami, mocami i skutkami strefy oplatającej ziemię. To od Oromonas mag uczy się jak wprawiać w ruch

różne moce przy pomocy różnych metod i instrukcji. Oromonas jest bardzo hojną inteligencją, bardzo przyjazną ludziom i zawsze chętną do realizowania życzeń maga, o ile leży to w jego mocy.

Fig. 46: *Bekaro* (22° Barana) – poprzez tę inteligencję, mag obdarzany jest wiedzą i mądrością strefy oplatającej ziemię, co jest w stanie zrobić niewiele istot. Bekaro ma wyjątkowo wysokie zainteresowanie sprawiedliwością i harmonią, a zatem jest w stanie wspierać maga w świecie fizycznym w przypadkach, gdzie wchodzi w grę sprawiedliwość, czy to w sprawach prawnych, czy w innych sytuacjach życia. Duchy burz i salamandry bardzo się go boją, gdyż jest on w stanie odkryć przed magiem formułę, której zastosowanie może wywołać silne elektryczne i elementowe skutki w obszarze ognia strefy oplatającej ziemię, co natychmiast czyni posłusznymi nawet najbardziej uparte duchy salamander. Jeśli Bekaro umieści jakąkolwiek istotę z królestwa salamander do dyspozycji maga, to taki duch –

posiadając wysoką inteligencję, zrozumienie i bystrość, będzie służył magowi wiernie.

Fig. 47: *Belifares* (23° Barana) – ten pryncypał, podobnie jak dwa następne, przewyższa inne mądrością i bystrością i uczy maga stosowania praw strefy oplatającej ziemię poprzez pierwiastek akashy, by realizować je w fizycznym świecie. Belifares zawsze jest chętny by służyć magowi wszelką pomocą.

Fig. 48: *Nadele* (24° Barana) – jest wyjątkowo dobrze zaznajomiony z medycznym magnetyzmem i odkrywa przed magiem metody, poprzez które najcięższe choroby mogą być wyleczone magią bądź innymi środkami. Nadele jest nie tylko lekarzem dla fizycznego ciała człowieka, lecz może również nauczyć maga jak poprzez pierwiastek akashy może

on pomóc sobie, czy jakiejkolwiek innej osobie w każdym aspekcie każdej sytuacji w życiu. Ten pryncypał jest bardzo kochany w królestwie gnomów i jeśli mag skontaktuje się z tym królestwem przy pomocy Nadele, nawet królowie gnomów oddadzą się mu do dyspozycji.

93

Fig. 49: *Yromus* (25° Barana) – również jest ekspertem w nauce magii, a szczególnie mistrzem alchemii i spagyrii. Od Yromus, mag uczy się jak przygotowywać różne zioła i korzenie w sposób spagiryczny i alchemiczny oraz jak nadawać im wyjątkową dynamikę poprzez stosowanie fluidu elektromagnetycznego i specjalnego rodzaju woltowania. Jeśli mag sobie tego życzy, otrzyma od Yromus instrukcje jak, poprzez pierwiastek akashy, zmieniać przyczyny wewnątrz siebie, bądź w innych ludziach, by miały mniej niekorzystny wpływ na płaszczyznę mentalną, astralną, a czasem nawet fizyczną. Poza tym, Yromus uczy maga, jak zmieniać los osoby i wykonywać magiczne operacje bez impregnowania ich w pierwiastku akashy, który powodowałby też skutki przeciwne. Yromus również jest wielbiony w królestwie gnomów i wszystkie gnomy, szczególnie te z wyższej klasy, obdarzają tego pryncypała najwyższym szacunkiem.

Fig. 50: *Hadcu* (26° Barana) – jest mistrzem mentalnej i astralnej magii oraz uczy maga, jak praktycznie używać pozaplanetarnych mocy dla różnych celów w mentalnym, astralnym i fizycznym świecie.

Fig. 51: *Balachman* (27° Barana) – jest doskonałym inicjatorem syntetycznej astrologii i odkrywa przed magiem najgłębsze sekrety tej dziedziny. Dzięki temu inicjatorowi, mag uczy się o astrologicznych wpływach na świat mentalny i astralny, oraz o przeciwnych oscylacjach i wibracjach

różnych sfer w odniesieniu do mentalnej, astralnej i fizycznej płaszczyzny. Ten pryncypał daje magowi również wiedzę o kosmicznych wpływach na królestwa minerałów, roślin i zwierząt, ucząc go tego bezpośrednio bądź przez intuicję i inspirację.

Fig. 52: *Jugula* (28° Barana) – wprowadza maga w sztukę talizmanologii. Od tego pryncypała mag uczy się rozwiązywać najbardziej skomplikowane symbole. Poza tym, Jugula uczy maga jak poprzez odpowiedni symbol wyrażać każdą moc i istotę strefy oplatającej ziemię razem z jej cechami, czy też jak kształtować to w poprawną graficzną reprezentację. Równocześnie wtajemnicza on maga w sekret wykonywania różnymi metodami takich magicznie

skutecznych symboli.

Fig. 53: *Secabmi* (29° Barana) – przy pomocy fluidu magnetycznego wywołuje różne skutki na mentalnej, astralnej i fizycznej płaszczyźnie. Ten pryncypał jest mistrzem sztuki tworzenia zapachów i może poinstruować maga, jak w sposób spagiryczny tworzyć z różnych roślin nie tylko lekarstwa, lecz również zapachy.

Fig. 54: *Calacha* (30° Barana) – jest ostatnim pryncypałem tego zodiakalnego znaku. Uczy on maga jak leczyć różne choroby elementem wody. Calacha jest mistrzem hydroterapii i zawsze jest przygotowany, by w tej dziedzinie wspomagać maga teoretycznie i praktycznie. Magowie zajmujący się naturopatią odnajdą w Calacha doskonałego inicjatora, który poprzez intuicję i inspirację może odkryć przed nimi wiele tajemnic, które dotąd nie zostały odkryte.

*

Oto opis następnych 30 pryncypałów strefy oplatającej ziemię. Należą one do zodiakalnego znaku Byka. Ich znaki i

pieczęcie muszą być rysowane w kolorze zielonym.

Fig. 55: *Serap* (1° Byka) – jest pierwszym pryncypałem tego znaku. Informuje on maga o magii sympatii, którą można realizować poprzez element ognia. Moje własne doświadczenie z tym pryncypałem pokazało, że wprowadzi on maga w praktyki zazwyczaj połączone ze stosowaniem kondensatorów fluidów, które po przeniesieniu na bibułę muszą być spalone.

Lubi on dawać magowi instrukcje postępowania z różnymi magicznymi praktykami

tworzenia przyjaźni, wzbudzania uczucia miłości, zwiększania mocy propagacji etc. Mag może nauczyć się od tego pryncypała wielu rzeczy w zakresie tych tematów.

Fig. 56: *Molabeda* (2° Byka) – jeśli mag zechce skontaktować się z tym pryncypałem, będzie przez niego nauczony jak, poprzez stosowanie elektrycznego fluidu w połączeniu z elementem ognia, powodować w przyrodzie różne zjawiska, które będą uchodziły za cuda.

Molabeda jest lojalnym strażnikiem głębokich tajemnic seksualnego życia, które odkryje jedynie przed dojrzałym i etycznie wysoce rozwiniętym magiem.

Fig. 57: *Manmes* (3° Byka) – jest ekspertem magicznej wiedzy o roślinach. Od tego pryncypała mag uczy się rozpoznawać określone rośliny z hermetycznego punktu widzenia i wprowadzony jest przez niego w sztukę wywoływania różnych skutków poprzez stosowanie roślin w magiczny sposób. Manmes skupia uwagę maga na różnych roślinach, których można użyć jako materiału zapachowego i które mogą dobrze służyć jako pomoc dla różnych operacji.

Fig. 58: *Faluna* (4° Byka) – ta inteligencja jest wielkim przyjacielem ludzi i pomaga magowi się wzbogacić, jeśli życzy on sobie tego. Daje mu różne instrukcje, jak z roślin wykonać określone substancje, które są w stanie zachować jego ciało, czy nawet odmłodzić je i uczynić odpornym na nieharmonijne wpływy – choroby i tym podobne. Faluna jest doskonałym instruktorem produkcji spagirycznych substancji, które można uzyskać z określonych roślin.

Fig. 59: *Nasi* (5° Byka) – może osobiście, lub przez swoje sługi, dać magowi dobrą radę na temat tego, jak uczynić życie miłym i pełnym przyjemności dzięki różnym ulepszeniom. Nasi mówi magowi jak zwiększyć dochody i samodzielnie, bądź poprzez swoje sługi pomaga mu poprawić pozycję w życiu. Jest on uważany za doskonałego mistrza czynienia przyjemności i ziemskiego szczęścia.

Fig. 60: *Conioli* (6° Byka) – ten pryncypał jest doskonałym matematykiem i ekspertem wiedzy o liczbach. Ta inteligencja wtajemnicza maga w astro-kabałę. Conioli wie jak wyrazić matematycznie w liczbach każdą moc, zdolność, realizację etc., i vice versa, jak wytłumaczyć magowi każdą liczbę w zakresie jej wpływu i jakości. Poza tym, Conioli uczy maga, jak z magicznego punktu widzenia używać praktycznie nabytej wiedzy.

Fig. 61: *Carubot* (7° Byka) – jeśli mag jest pisarzem, to ten pryncypał może mu asystować podsuwając poprzez intuicję i inspirację propozycje i projekty dla literackiego użytku i wyróżniającego się stylu. Magowie zajmujący się bajkami, legendami, sagami itp. odnajdą w Carubot doskonałego inicjatora.

Fig. 62: *Jajaregi* (8° Byka) – również jest doskonałym inicjatorem, szczególnie dla pisarzy okultystycznych, gdyż wie on bardzo dobrze, jak zainspirować maga, by był w

stanie odtworzyć okultystyczne moce, efekty, prawa etc., w formie powieści. Wielu magów, którzy opublikowali powieści zajmujące się okultyzmem, było inspirowanych przez tę inteligencję nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Z drugiej strony, Jajaregi jest również w stanie wytłumaczyć magowi, osobiście, poprzez swoje sługi bądź poprzez intuicję, wszystkie okultystyczne powieści, zdarzenia etc., w odniesieniu do uniwersalnych praw i praw przyczyny i skutku na płaszczyźnie mentalnej, astralnej bądź fizycznej.

Fig. 64: *Orienell* (9° Byka) – podaje informację o pomocach okultystycznych, metodach wspomagających etc., które mogą przyczynić się do rozwoju różnych zdolności mentalnych, astralnych i fizycznych. Orienell również odkrywa przed magiem, w jaki sposób może on nabyć każdą zdolność. Tymi pomocami są głównie rytuały, formuły i gesty, o czym 95

przekonałem się podczas dawnego doświadczenia z tym pryncypałem. Jeśli mag pozostanie z Orienell w kontakcie przez dłuższy okres czasu, może on sporządzić prowizoryczne notatki o wszystkich magicznych pomocach, które ten pryncypał odkrywa przed nim poprzez intuicję.

Fig. 64: *Concario* (10° Byka) – jest doskonałym mistrzem i nauczycielem w zakresie magii księżycowej. Skupia uwagę maga na różnych wpływach księżyca i jego 28 stacjach oraz na tym, jakie skutki wywierają one mentalnie, astralne czy fizycznie na strefie oplatającej ziemię, jak również i na fizycznym świecie oraz jak je praktycznie wykorzystywać. Concario tłumaczy magowi syntezę astrologicznej magii księżyca.

Fig. 65: *Dosom* (11° Byka) – jest bardzo dobrym inicjatorem okultyzmu, zwłaszcza hipnozy, medycznego magnetyzmu etc. Od tego pryncypała, mag uczy się jak poprawnie

stosować hipnozę w zakresie ducha, duszy i ciała. Jeśli mag chce, by Dosom oddał mu do dyspozycji jakiegokolwiek sługę, te sługi będą wykonywały wszystkie stosowne operacje by uzyskać skutek zgodny z życzeniem maga. Jednakże te moce i właściwości nie mogą być nigdy użyte dla niegodziwych celów, gdyż w przeciwnym wypadku, mag połączy się z przeciwnym geniuszem.

Uwaga: Aby zapobiec jakiemukolwiek nadużyciu inteligencji i istot, powstrzymałem się w tej pracy od wymienienia tych inteligencji i pryncypałów strefy oplatającej ziemię, które reprezentują wartości negatywne. Istnieje tak samo wiele negatywnych, co i pozytywnych pryncypałów.

Fig. 66: *Galago* (12° Byka) – instruuje maga jak, poprzez impregnację jego aury, magicznej przestrzeni fluidem elektrycznym i elementem ognia, może on magicznie zapewnić sobie honor, poważanie, dostojeństwo, przyjaźń, miłość etc.

Fig. 67: *Paguldez* (13° Byka) – jest doskonałym inicjatorem we wszystkie aspekty magii przyrody. Jeśli mag skontaktuje się z tym pryncypałem, nauczy się od niego, jak poprzez naturalne środki uzyskać różne moce, jak wywołać określone przyczyny czy skutki, które prawie sięgają czegoś nienaturalnego. Na specjalne życzenie maga, pryncypał ten odkryje przed nim w jaki sposób może powodować różne zjawiska przyrody. Dla informacji wspomnę tutaj, że przeciwny geniusz jest strażnikiem tajemnic różnych czarowniczych projektów w magii natury.

Fig. 68: *Pafessa* (14° Byka) – daje magowi zawodową pomoc i inspiruje go do polepszenia swojej sytuacji zawodowej. Jeśli mag jest na przykład biznesmenem, to ten pryncypał

pozwoli mu, poprzez swoich pracowników, uzyskać więcej klientów etc. Pafessa jest bardzo uprzejmy i zawsze z przyjemnością pomaga magowi na płaszczyźnie fizycznej. W królestwie gnomów ten pryncypał jest bardzo respektowany i gnomy lubią służyć magowi, jeśli Pafessa im to nakaże.

Fig. 69: *Jromoni* (15° Byka) – będąc doskonałym inicjatorem, może informować maga, jak szybko i łatwo zyskiwać pieniądze poprzez wygrane, zakłady, spekulacje etc., o ile Boska Opatrzność na to pozwoli. Jromoni wie również gdzie można znaleźć ukryte skarby i jeśli uważa, że jest to mądre, to może wyjawić magowi ich dokładną lokalizację. Ten pryncypał

wie jednak bardzo dobrze, czy pomoc, jaką ma dać magowi, jest dozwolona z karmicznego punktu widzenia. Jeśli nie może dać magowi pomocy, jakiej on chce, powie o tym magowi podczas pierwszej ewokacji i będzie go wspomagał tylko w zakresie dozwolonym przez Boską Opatrzność, bez obciążania karmy maga. Mag powinien wiedzieć, że czasami zamożność, bogacwo i nadmiar pieniędzy może być wielką przeszkodą w drodze do

doskonałości.

Fig. 70: *Tardoe* (16° Byka) – posiada moc budzenia w magu różnych talentów – na przykład talentu w sztuce, literaturze, czy też innych dziedzinach – poprzez odpowiednie praktyki, rytuały itp.; bądź też, jeśli mag posiada predyspozycje do określonych talentów, do rozwinięcia ich szybko. Jeśli na przykład mag chce zrobić karierę jako artysta, odnajdzie w tym pryncypale inicjatora i wspierającego przyjaciela, jakiego potrzebuje.

Fig. 71: *Ubarim* (17° Byka) – wtajemnicza maga w użycie różnych środków dla rozpalania miłości i przyjaźni oraz może podać magowi wiele metod i instrukcji w tym zakresie. W tym samym czasie, mag otrzymuje od tego pryncypała szczegółowe instrukcje dla wytworzenia amuletów miłości i przyjaźni. Ubarim może w tym celu również samodzielnie, bądź poprzez swoje sługi naładować amulety i talizmany, jeśli mag o to poprosi.

Fig. 72: *Magelucha* (18° Byka) – podaje magowi różne instrukcje jak magicznie działać z elementami powietrza i wody na płaszczyźnie mentalnej, astralnej i fizycznej oraz jak używać tych dwóch mocy dla osiągnięcia różnych celów. Magelucha jest mistrzem tych dwóch elementów i swoje praktyki odkrywa jedynie przed dojrzałym i prawdziwym magiem. Mag może się od tego pryncypała wiele nauczyć w zakresie fluidów i ich zastosowania dla różnych celów.

Fig. 73: *Chadail* (19° Byka) – jest prawdziwym strażnikiem rolnictwa i generalnie inspiruje w tym fizycznym świecie nie tylko maga, lecz również wszystkich ludzi, którzy mają do czynienia z agronomią, agrochemią, ulepszeniami w uprawie itp. Jeśli mag jest

rolnikiem/farmerem, może się od tego pryncypała nauczyć jak ulepszyć swoją glebę albo dzięki normalnym środkom, albo też w sposób okultystyczny, by uzyskać przyspieszony wzrost swoich roślin; co więcej – jak poprzez radiację rożnych chemicznych produktów można zwiększyć produktywność gleby w zakresie jakości i ilości. Może on również skupić uwagę maga na różnych metodach pracy i poinstruować go, jak osiągnąć lepszy wzrost naturalnych produktów przy pomocy fluidu elektromagnetycznego, elementów bądź metod kabalistycznych. Dzięki pomocy Chadail bądź jego sług, mag jest w stanie uzyskać w rolnictwie prawie zjawiskowe rezultaty.

Fig. 74: *Charagi* (20° Byka) – ten pryncypał jest cudownym źródłem inspiracji dla technicznych wynalazków do celów rolniczych i leśnych. Jeśli mag kontaktuje się z Charagi, może nabyć dzięki tej inteligencji bądź jej sługom duże doświadczenie we wspomnianych dziedzinach.

Fig. 75: *Hagos*: (21° Byka) – jest mistrzem magii polaryzacji i fluidu elektrycznego. Instruuje on maga, jak powodować zwiększony wzrost roślin poprzez magię polaryzacji w połączeniu z fluidem elektrycznym; jak na przykład ma postępować by nasienie, które właśnie dostało zasadzone, wyrosło w drzewo z owocami w przeciągu godziny. Fakirzy, którzy są w stanie wyhodować drzewo z nasiona w ciągu godziny – ten cud jest znany w Indiach jako tak zwany prawdziwy cud drzewa mango – robią to dzięki swojej wiedzy o magii polaryzacji i fluidu elektrycznego. Taka rzecz nie jest dla maga sekretem i wspominałem już we

„Wtajemniczeniu do Hermetyzmu”, że to zjawisko jest powodowane poprzez stosowanie fluidu elektromagnetycznego, poprzez stosowanie magii polaryzacji. Wspominam o tym tutaj, ponieważ mag, dzięki Hagos bądź jego sługom, będzie mógł tworzyć to samo zjawisko.

Fig. 76: *Hyla* (22° Byka) – poprzez kanały wysokiej intuicji i inspiracji, może pomóc magowi uzyskać jasność umysłu, dobry osąd, mądrość i błyskotliwość. Osobiście, albo poprzez jednego ze swoich sług, może on pomóc magowi w różnych sprawach, na przykład w egzaminach z różnych dziedzin nauki fizycznego świata i w innych, podobnych rzeczach.

Fig. 77: *Camalo* (24° Byka) – jest, poza posiadaniem innych zdolności i obszarów skuteczności, bardzo zaznajomiony z

sekretami mineralnych składników i ich

okultystycznych zastosowań oraz strzeże on tych sekretów. Przede wszystkim, informuje on maga o analogiach różnych metali ze sferami, mocami, indywidualnymi duchami etc., oraz jak te moce mogą być magicznie wykorzystane w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym.

Jeśli mag o to poprosi, odkryje on przed nim wiele formuł na wykonywanie kondensatorów fluidów oraz na prawdziwe Elektromagicum, które jest używane dla różnych celów; na przykład dla wykonania magicznego lustra, różdżki etc. Naturalnie, mag uczy się również od tego pryncypała, w jaki sposób te kondensatory fluidów ładować dla magicznego użytku i dla różnych celów w strefie oplatającej ziemię i w naszym fizycznym świecie.

Fig. 78: *Baalto* (25° Byka) – informuje maga o różnych rodzajach pracy w kopalniach.

Nadzoruje on gnomy z podziemnego świata naszej planety i wie wszystko o podziemnych wodach i rudach. Może on również dać magowi informację o wulkanach i podać mu dokładny czas ich erupcji. Poza tym, Baalto może dać mu metody i instrukcje, jak dla różnych celów używać magicznie prądów istniejących pod powierzchnią ziemi. Jeśli zostanie o to poproszony, wprowadzi maga w sztukę pracy z różdżką wróżebną i ze stosowaniem

wahadełka w zakresie odnajdywania elektromagnetycznych prądów oraz wielu innych rzeczy tej natury.

Fig. 79: *Camarion* (23° Byka) – ten pryncypał poinformuje maga o magicznych relacjach pomiędzy różnymi rodzajami jedzenia, a harmonią ciała ze zdrowotnego punktu widzenia.

Camarion instruuje maga, jakie jedzenie powinien wybierać, czy owoce, czy złożone posiłki, by stosować się do okultystycznych praw analogii. Poprzez kanały intuicji i inspiracji, Camarion odkrywa przed magiem, jak należy ładować jedzenie i posiłki, czy też jakich elementów należy użyć by wywołać określony skutek w ciele mentalnym, astralnym czy fizycznym. Jest on doskonałą inspiracją w zakresie diety – szczególnie w przypadku jakiejkolwiek choroby, tj. dysharmonii w ciele, duszy i duchu. Jest on zawsze gotowy asystować magowi.

Fig. 80: *Amalomi* (26° Byka) – ten wysoki inspirator uważany jest na nauczyciela kosmicznego języka. Instruuje on maga jak używać kabały, czyli kosmicznego języka, w odniesieniu do fizycznego świata. Amalomi wtajemnicza maga w wiele formuł i Tantr, a równocześnie uczy go jak je dynamizować by mocą pierwiastka akashy wywoływać skutki w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym. W mojej trzeciej książce zatytułowanej „Klucz do prawdziwej kabały", wymienię kilka formuł, metod itp., które ten pryncypał pozwolił mi opublikować.

Fig. 81: *Gagison* (27° Byka) – ten pryncypał jest w strefie oplatającej ziemię uważany za uniwersalnego filozofa. Poprzez intuicję pozwala on magowi zrozumieć wszystkie przeszłe i obecne religijne systemy tego fizycznego świata, jak również ich prawdziwą prawowitość.

Mag, który jest przyjacielem tego pryncypała, może nauczyć się od niego wiele i dojść do samej podstawy każdego religijnego systemu, który chce zbadać z hermetycznego punktu widzenia oraz odnaleźć działające w nim uniwersalne prawa. W tym samym czasie zdaje on sobie sprawę, w jakim stopniu uniwersalne prawa zostały ukryte, zasłonięte czy błędnie zrozumiane i może z filozoficznego punktu widzenia poprawić te błędy dla swojego własnego

użytku. Filozofia religii nauczy go jak oddzielać ziarna od plew. Jeśli mag będzie się często kontaktować z Gagison, to zobaczy, że od zarania dziejów, wszystkie religijne systemy podążają za uniwersalnymi prawami, jak za nicią Ariadny i że do dzisiejszego dnia te prawa są w różnej sile ukazywane w każdym religijnym systemie.

98

Fig. 82: *Carahami* (28° Byka) – ten pryncypał mógłby być słusznie nazwany nauczycielem kosmicznej uniwersalnej fizyki. Dzięki niemu mag zrozumie kosmiczne moce, ich analogie i prawowitość w naturze oraz nauczy się je kontrolować. Carahami może odkryć przed magiem wiele metafizycznych i metapsychicznych sekretów w odniesieniu do natury. Zjawiska, które dzięki jego rosnącej wiedzy o kosmicznych mocach staną się dla maga jasne w swoich przyczynach i skutkach, nie pozostawią mu żadnej wątpliwości i będzie on nie tylko w stanie odnaleźć właściwe wytłumaczenie każdego naturalnego zjawiska patrząc na nie pod hermetycznym kątem, lecz również, zależnie od jego własnej dojrzałości, będzie on w stanie samodzielnie tworzyć takie zjawiska. Jednak prawdziwy mag nigdy nie ośmieli się powodować chaosu przez magiczne operacje tego rodzaju, gdyż jedynie ciężko obciążyłby swoją karmę.

Fig. 83: *Calamos* (29° Byka) – może odkryć przed magiem doskonałe metody na przeszczepianie roślin w naszym fizycznym świecie. Lecz skoro ma ogromną skłonność do morza i żyje w morzu, to poza tym może wymienić magowi specjalne magiczne metody, dzięki którym uzyska władzę i kontrolę nad wszystkim, co żyje w wodzie. Calamon może informować maga o magicznych zaklęciach, które uciszą morze, jak również nauczyć go, jak chronić siebie podczas podróży. W przypadku zagrożenia, kiedy statek z całą załogą tonie, mag, który jest powiązany z Calamos, będzie zawsze

w stanie znaleźć sposób na ratunek. Jeśli mag o to poprosi, Calamon odda mu do dyspozycji istoty morza, bądź poinstruuje go, jak się z nimi kontaktować. Rusałki żyjące w pobliżu opuszczonych plaż i wszystkie podziemne istoty wielce poważają tego pryncypała strefy oplatającej ziemię i obdarzają go największym z możliwych zachwytów, od razu wypełniając wszystko, co nakaże i czego zapragnie.

Fig. 84: *Sapasani* (30° Byka) – podobnie jak Calamos, jest doskonałym mistrzem magii wody. Wszystkie istoty żyjące w wodzie oraz istoty elementów są mu posłuszne. Jego specjalna wiedza połączona jest z użyciem soli morskiej dla celów i operacji alchemicznych i magicznych. Mag jest przez Sapasani informowany o tym, jak skontaktować się z wodnymi istotami w sposób sympatyczny, używając małej szczypty morskiej soli, jak można dla rożnych celów używać mocy elementowych istot morza oraz jest przez tego pryncypała strefy oplatającej ziemię wtajemniczany w wiele innych praktyk.

*

Pieczęcie poniższych trzydziestu pryncypałów strefy oplatającej ziemię, które należą do zodiakalnego znaku Bliźniąt, należy rysować na brązowo.

Fig. 85: *Proxones* (1° Bliźniąt) – mag otrzyma od niego dokładne informacje na wszystkie pytania dotyczące elektrycznego fluidu i jego odniesienia do płaszczyzny mentalnej, astralnej i fizycznej. Proxones jest uważany za mistrza fluidu elektrycznego, a zatem również za mistrza elektryczności. W tym samym czasie jest on specjalnym strażnikiem wynalazków i, w odniesieniu do nich, podstaw elektryczności – utrzymuje je we właściwej równowadze.

Wszyscy ludzie zajmujący się wynalazkami w dziedzinie elektryczności są odpowiednio inspirowani przez Proxones. Powie on dyskretnemu magowi o wynalazkach, jakie będą dokonane za wiele lat, czy nawet wieków. Oczywiście mag nie będzie mógł opublikować tych wynalazków, lecz usłyszy od Proxones jaki okres czasu zabierze technikom dokonanie postępu w dziedzinie elektryczności i może zgromadzić wielką wiedzę w tej dziedzinie. Z

pozwoleniem Proxones, mag może użyć niektórych tajemnic, lecz tylko dla siebie, gdyż nie może to w żadnym wypadku skutkować chaosem w porządku światów.

Fig. 86: *Yparcha* (2° Bliźniąt) – tak jak poprzedni pryncypał, również pilnuje technicznych wynalazków. Yparcha może również powiedzieć magowi, pod przysięgą tajemnicy, jakiego 99

postępu świat dokona w pięćdziesiąt, w sto, czy więcej lat w zakresie technicznych wynalazków. Jeśli mag sam pracuje nad różnymi wynalazkami, to Yparcha może być

wyśmienitą inspiracją, zapewniając mu poprzez intuicję najlepsze pomysły.

Fig. 87: *Obedomah* (3° Bliźniąt) – ta inteligencja informuje maga o wszystkich gałęziach chemii, biologii etc., w odniesieniu do metafizyki i metapsychologii. Zatem mag może na przykład uzyskać od Obedomah przepisy na leczenie różnych chorób, które ze względu na swoje chemiczne i biochemiczne połączenia, mają inny zakres diagnoz i skuteczności niż chemiczne wartości jakiejkolwiek pojedynczej substancji. Ten pryncypał może również dać magowi doskonałe informacje na temat homeopatii z metafizycznego punktu widzenia.

Dzięki pomocy Obedomah, mag zaznajamia się również z zastosowaniem chemicznych

promieni w odniesieniu do różnych analogicznych praw natury i człowieka w mikro-, jak również i w makrokosmosie.

Fig. 88: *Padidi* (4° Bliźniąt) – jest inspiracją dla malarzy naszego fizycznego świata. Jeśli mag zajmuje się malowaniem, ten pryncypał jest w stanie przekazać mu, poprzez intuicję i inspirację, takie kompozycje, o których mag nie ma żadnego pojęcia. Padidi uczy maga, zależnie od jego stopnia dojrzałości, wyrażać prawdziwe piękno. Projektowanie piękna, które odpowiada analogicznym prawom mikro- i makrokosmosu na zewnątrz osoby jest wielką sztuką, którą można doprowadzić do perfekcji jedynie w przypadku wrodzonej oryginalności.

Jeśli jednak mag jest w kontakcie z Padidi, ta rzadka sztuka będzie nadana mu przez tę inteligencję, która poza tym, może odkryć przed nim wiele tajemnic dotyczących kompozycji kolorów.

Fig. 89: *Peralit* (5° Bliźniąt) – ten pryncypał jest wielkim mistrzem wiedzy o życiu i śmierci.

Od niego mag może dowiedzieć się, w jakim czasie należy na ziemi prokreować dziecko, by było obdarzone określonymi zdolnościami. Peralit uczy maga jak tworzyć dziecko świadomie w magiczny sposób i daje mu specjalne instrukcje dla edukacji dziecka przed jego właściwymi narodzinami, co pozwala na wpojenie nieurodzonemu jeszcze dziecku

określonych cech, zdolności i talentów. Mag jest również informowany przez Peralit, który duch strefy oplatającej ziemię wrodzi się w stworzone przez niego dziecko i jaki będzie ono miało los i karmę. Równocześnie, ta inteligencja

informuje maga jak pomóc jego dziecku podczas życia, jaką rolę ma przyjąć, nie tylko jako ojciec, lecz, jeśli to konieczne, jako nauczyciel etc. Dzięki temu, że Peralit jest doskonałym inicjatorem tajemnic seksu, może z łatwością wyjaśnić magowi te rzeczy.

Fig. 90: *Isnirki* (6° Bliźniąt) – informuje maga o metodach i instrukcjach, dzięki którym można zrozumieć mentalną i astralną sferę każdego zwierzęcia, niezależnie od tego, czy żyje ono na ziemi, w wodzie czy w powietrzu i pomóc mu zrozumieć jego świat. Dzięki temu pryncypałowi, nabywa on umiejętność umieszczania się, z pełną świadomością, w mentalnym i astralnym kształcie każdego zwierzęcia, a robiąc to, uczy się on z tych dwóch stanów świadomości rozumieć każde zwierzę i, jeśli to konieczne, wpływać na nie wedle swojej woli.

Pomaga mu to również nabyć zdolność poznawania losu każdego zwierzęcia. Przy pomocy Isnirki, mag może umieścić się w sferze grupy zwierząt, do której każde zwierzę przychodzi po swojej śmierci w fizycznym świecie i tam może nawiązywać określone połączenia, jeśli chce. Magowie, którzy bardzo kochają zwierzęta, mogą się wiele nauczyć od Isnirki.

Fig. 91: *Morilon* (7° Bliźniąt) – ten pryncypał jest cudownym inicjatorem i mistrzem symbolizmu. Ukazując magowi różne metody, uczy go, jak zdobyć zdolność wyrażania każdej zewnętrznej formy tego fizycznego świata poprzez symbole mentalnych i astralnych odpowiedników, które są analogiczne z prawami mikro- i makrokosmosu. W tym samym czasie uczy się on od Morilon, jak poprzez zewnętrzny kształt wyrażać każde prawo, każdą 100

jakość, niezależnie od jej sfery. Posiadając tę zdolność, mag może stać się interpretatorem snów, gdyż jest on w stanie

wytłumaczyć każdy sen. Będąc w stanie uczyć się o symbolach analogii, mag uczy się również rozumieć całkowicie każdą istotę pojawiającą się mu w jakiejkolwiek sferze. Mag obdarzony tymi zdolnościami nigdy nie będzie zmylony przez żadną istotę, gdyż zawsze będzie musiała ona przyjąć kształt swoich prawdziwych cech.

Fig. 92: *Golema* (8° Bliźniąt) – może być nazwany doskonałym filozofem okultyzmu, gdyż ten pryncypał nie tylko zna wszystkie prawa naszego świata i strefy oplatającej ziemię, lecz jest również w stanie, jeśli mag się z nim skontaktuje, uczyć zdolności wyrażania najtrudniejszych problemów w naszym fizycznym języku, czyli w języku intelektu. Jedynie magowie, którzy są okultystycznymi pisarzami bądź nauczycielami i doradcami w tej dziedzinie, zdają sobie sprawę, jak trudno jest czasem wyrazić w słowach okultystyczne i filozoficzne tematy, by były zrozumiałe również dla niewtajemniczonych. Golema stanowi dla maga doskonałą inspirację, gdyż poprzez intuicję i inspirację, będzie mu pomagał wyrażać każdy problem w taki sposób, by jakiekolwiek nieporozumienie nie było możliwe. Mag o złej pamięci, czy złej zdolności percepcji może, dzięki metodom Golema lub jego bezpośredniej pomocy, nabyć coś przeciwnego, tj. bardzo dobrą pamięć i doskonałą zdolność percepcji.

Fig. 93: *Timiran* (9° Bliźniąt) - ten pryncypał jest doskonałym ekspertem praw harmonii, nie tylko w odniesieniu do strefy oplatającej ziemię, lecz również w odniesieniu do całego mikro-i makrokosmosu. Może on pomóc magowi zrozumieć z hermetycznego punktu widzenia

harmonię w naszym fizycznym świecie i w strefie oplatającej ziemię. Timiran tłumaczy magowi prawdziwe znaczenie introspekcji i sposobu, w jaki stosowana jest magiczna równowaga. Jeśli magiczne sekrety introspekcji są dość jasne

dla maga, może on dzięki nabytej wiedzy i zdolnościach osiągnąć całkowitą harmonię nie tylko w sobie, lecz również w innych ludziach i może on w każdej chwili tworzyć harmonię i równowagę we wszystkich przypadkach, gdy chce to uczynić, a w których wpływ chaosu i dysharmonii jest oczywisty.

Niewielu magów posiada te zdolności, a ten pryncypał, Timiran, może w tym wielce magowi pomóc.

Fig. 94: *Golemi* (10° Bliźniąt) – ten pryncypał, podobnie do poprzedniego, również jest doskonałym ekspertem wszystkich praw analogii, tj. nie tylko w odniesieniu do tego fizycznego świata i strefy oplatającej ziemię, lecz również w odniesieniu do wszystkich innych sfer. Obdarzony inspiracją i intuicyjną pomocą Golemi, mag uczy się jak prawidłowo oceniać istoty każdej sfery i płaszczyzny. Uczy się rozpoznawać zakres efektywności każdej istoty, jaki została jej przyznany przez Boską Opatrzność, aby w obecności maga żadna istota nie była w stanie utrzymywać, że wie wszystko, gdy tak nie jest. Co więcej, Golemi uczy maga klasyfikować i identyfikować każdą istotę po zewnętrznej aparycji takiej jak kolor, ton, kształt etc.

Fig. 95: *Darachin* (11° Bliźniąt) – mag jest przez tego pryncypała uczony, jak w bardzo subtelny sposób penetrować i wpływać na umysł i intelekt człowieka. Jeśli mag tego chce, Darachin poda mu stosowne instrukcje i pokaże mu metody pozwalające na wejście w intelektualne zdolności każdej osoby i działanie w czyimś stanie świadomości. Ta zdolność czyni maga panem umysłu i intelektu każdego człowieka. Może on, jeśli chce i uważa to za konieczne, poprawić lub pogorszyć intelektualne zdolności osoby. Może zatem na przykład w danej osobie pobudzać obrazy przeszłości, bądź może wpłynąć na nie w taki sposób, że całkowicie znikną z pamięci tej osoby.

Jednakże Darachin wyjawi takie metody i instrukcje jedynie magowi o prawdziwie wysokim stopniu etyki. Posiadanie wspomnianych zdolności oznacza bycie w stanie wiedzieć wszystko to, co każda inna osoba.

101

Fig. 96: *Bagoloni* (12° Bliźniąt) – posiada szczególne upodobanie dla telepatii, przenoszenia myśli, i jest doskonałym mistrzem w tej dziedzinie. Podaje magowi odpowiednie instrukcje i metody, które pomagają mu nabyć te zdolności. Mag wykonujący specjalne instrukcje tego pryncypała jest w stanie przenieść do innej osoby każdy obraz, czy to poprzez wizję, akustykę czy poprzez świadomość tej osoby. W tym samym czasie nabywa on zdolność wzbudzania specjalnych cech charakteru w astralnym ciele każdej osoby nie zaznajomionej z magią.

Fig. 97: *Paschy* (13° Bliźniąt) – ten pryncypał może pomagać magowi w byciu udanym dyplomatą. Może on odkrywać przed magiem będącym dyplomatą sposób na powodzenie w jego karierze dyplomatycznej poprzez, na przykład, odkrywanie przed nim pewnych najwyższych tajemnic, które znane są niewielu dyplomatom. W trudnych sprawach

dyplomatycznych, mag będąc w połączeniu z Paschy, może być przez niego inspirowany, by ostatecznie osiągnąć pełny sukces. Tę inteligencję można nazwać pryncypałem dyplomatów.

Fig. 98: *Amami* (14° Bliźniąt) – pomaga magowi z literaturą filozoficzną, bądź pomaga mu uzyskać właściwe książki, czy inną literaturę. Generalnie, mag nie musi martwić się o książki, gdyż wszystko co go interesuje, czy co musi wiedzieć z dziedziny filozofii, czy jakiejkolwiek innej dziedziny sztuki, może uzyskać bezpośrednio od istot.

Zdarza się jednak czasami, że mag jest wielkim wielbicielem książek i że dla niego kolekcja książek jest bardziej kwestią osobistej skłonności niż kwestią nauki. Jeśli mag jest zainteresowany książkami, to nie ma powodu, dla którego nie miałby poprosić Amami o pomoc w tym zakresie. Ten pryncypał w żadnej mierze nie zawiedzie maga.

Fig. 99: *Pigios* (15° Bliźniąt) – jeśli mag jest pisarzem, to w tym pryncypale odnajdzie prawdziwego przyjaciela i doradcę, który będzie mu zawsze asystował poprzez moc inspiracji. Szczególnie lubi on poprzez inspirację pomagać poetom i asystować im w wyborze odpowiednich słów i ekspresji. Pigios jest słusznie uważany za pryncypała wszystkich poetów i pisarzy.

Fig. 100: *Cepacha* (16° Bliźniąt) – posiada wyjątkową skłonność ku pięknu, harmonii i zewnętrznemu splendorowi. Jeśli mag go o to poprosi, jest on zawsze przygotowany by wtajemniczyć go w różne tajemnice pielęgnacji urody i poda mu sposoby i środki dzięki którym będzie mógł uczynić swój wygląd dobrym i atrakcyjnym. Magowie ze zmysłem piękna szczególnie dbający o zewnętrzny wygląd, odnajdą w tym pryncypale doskonałą inspirację.

Fig. 101: *Urgivoh* (17° Bliźniąt) – asystuje magowi, teoretycznie i praktycznie, w zdobywaniu życzliwości bardzo ważnych osób. Instruuje również maga, jak być lubianym przez kobiety bądź mężczyzn, zależnie od tego, co jest dla niego konieczne. Jeśli mag precyzyjnie będzie wykonywał te instrukcje bez robienia rzeczy zgodnie z własnym poglądem, to zawsze będzie odnosił w tej materii pełny sukces.

Fig. 102: *Amagestol* (18° Bliźniąt) – wtajemnicza maga w sekrety miłości, jej prawowitości, jej przyczyny i skutki, niezależnie od tego, czy chodzi o najniższą zwierzęcą miłość, czy najwyższą miłość kosmiczną. Amagestol jest

geniuszem opiekującym się wszystkimi istotami, które kochają się nawzajem na ziemi.

Fig. 103: *Debam* (19° Bliźniąt) – jest mistrzem magii, zwłaszcza w dziedzinie gestów i indywidualnych rytuałów. Jeśli mag potrzebowałby jakiegokolwiek rytuału dla indywidualnych celów, ten pryncypał da mu najlepszą radę. Od Debam mag uczy się, jak przy pomocy właściwej gestykulacji w pełni wykorzystywać każdą moc każdej sfery, a ponadto, jak w ten sposób uruchomić określone moce wszystkich trzech płaszczyzn.

Fig. 104: *Kolani* (20° Bliźniąt) – jest inicjatorem w zakresie okultystycznego tańca, zwłaszcza w odniesieniu do tańców mających na celu uruchomienie określonych mocy, czy też skontaktowanie się z nimi. Ten pryncypał może poprzez intuicję odkryć przed magiem tańce, które wzbudzają w człowieku określone niezwykłe zdolności. Jeśli mag chce wejść w mentalną ekstazę poprzez okultystyczny taniec, to Kolani mu w tym względzie doradzi.

Fig. 105: *Mimosah* (21° Bliźniąt) – wszyscy ludzie zajmujący się prawem znajdują się pod opieką i nadzorem tego pryncypała strefy oplatającej ziemię. Jeśli ten pryncypał zostanie przywołany w jakiejkolwiek sprawie prawnej o niesprawiedliwym wyroku czy ugodzie, to albo sam Mimosah, albo któryś z jego sług pomoże magowi. Słusznie jest zatem uważać tego pryncypała za strażnika wszystkich praw człowieka. Wszyscy sędziowie, prawnicy etc., którzy mają do czynienia ze sprawami prawnymi, a którzy są magami, mogą być zawsze wspomagani przez tę inteligencję.

Fig. 106: *Eneki* (22° Bliźniąt) – ten pryncypał może, w najbardziej rozmaite sposoby, wtajemniczać maga w sztukę przepowiedni i proroctw. Eneki zapewnia magowi w tym zakresie mądrość i wysoką intuicję. Jeśli mag skontaktuje się z tą inteligencją, zostanie nauczony kontrolowania wszystkich rodzajów przepowiadania przyszłości, chiromancji, grafologii etc.

Fig. 107: *Corilon* (23° Bliźniąt) – ten pryncypał jest strażnikiem i pomocnikiem wszystkich artystów działających dla publiczności, czyli piosenkarzy, aktorów scenicznych, artystów cyrkowych, wirtuozów etc. Jeśli ten pryncypał zostanie przywołany, będzie każdemu asystował inspiracją w powyższym kierunku, by ukazywał swoją pracę czy sztukę ku satysfakcji wszystkich. Corilon czyni profesjonalnych artystów bardzo kochanymi przez publiczność i zapewnia im również finansowy sukces. W przypadku, gdy mag sam jest artystą scenicznym lub gdy chce pomóc komuś innemu teoretycznie i praktycznie, to powinien odwołać się do tego pryncypała, który spełni jego życzenie w każdym momencie.

Fig. 108: *Ygarimi* (24° Bliźniąt) – ma zadanie tłumaczyć magowi wszystkie przyczyny w mentalnej, astralnej i fizycznej płaszczyźnie, zarejestrowane w pierwiastku akashy. Jeśli zatem mag ma dobre połączenie z tym pryncypałem, to zostanie przez niego nauczony jak w pierwiastku akashy należy odróżniać od siebie przyczyny, które zostały utworzone przez myśli, uczucia, cechy charakteru, działania fizyczne etc.; w jaki sposób można z tych przyczyn w pierwiastku akashy, przewidzieć los w mentalnej, astralnej i fizycznej płaszczyźnie. Jeśli mag nauczy się to odróżniać, będzie w stanie przewidywać przeszkody, które później zajdą w mentalnym, astralnym i fizycznym świecie. Ygarimi ukaże magowi środki i sposoby na zmniejszanie takich przeszkód, a czasami nawet całkowicie je eliminować.

Fig. 109: *Jamaih* (25° Bliźniąt) – ten pryncypał może być przez maga uważany za eksperta w historii religii, gdyż może on informować go dogłębnie o wszystkich religiach jakie istnieją w naszym świecie, czy też które przestały już istnieć. Może robić to zarówno z ezoterycznego, jak i egzoterycznego punktu widzenia. Ta inteligencja wtajemnicza maga również w ezoteryczną wiedzę najstarszych religijnych sekt.

Fig. 110: *Bilifo* (26° Bliźniąt) – ten pryncypał pilnuje wszystkich magicznych i mistycznych kręgów, stowarzyszeń i sekt, więc można go nazwać ich prawnym strażnikiem. On decyduje o tworzeniu, utrzymywaniu i schyłku takich stowarzyszeń. Dyskretny mag może uzyskać szczegółowe informacje o magicznych i mistycznych lożach i o wszystkich sekretach, 103

samemu nie będąc człowiekiem takich czy innych stowarzyszeń, bractw etc. Oczywiście zachowa on te informacje i wiedzę dla siebie, dla swojego własnego użytku.

Fig. 111: *Mafalach* (27° Bliźniąt) – pomaga magowi rozwiązać każdy trudny problem zapewniając mu, samodzielnie lub poprzez swoje sługi, odpowiednie książki, manuskrypty itp. Jeśli mag jest na przykład zależny całkowicie od siebie i działa raczej sam, tj. bez pomocy nauczyciela czy inicjatora, ten pryncypał może również pomóc mu przedstawiając, wcześniej lub później, człowieka, który stanie się prawdziwym mistrzem maga. Wartość nauczyciela w każdym przypadku zależy od wartości i dojrzałości osoby poszukującej.

Fig. 112: *Kaflesi* (28° Bliźniąt) – ten pryncypał, będąc doskonałym inicjatorem, wtajemniczy maga w sekret analogii, tj. w prawa analogii mikro- i makrokosmosu. Zatem od tego pryncypała mag nauczy się wszystkich praw

analogii w odniesieniu do ciała, duszy i ducha i ich relacji do wszechświata oraz nauczy się praktycznie używać tej wiedzy.

Fig. 113: *Sibolas* (29° Bliźniąt) – przekazuje magowi przeciwne informacje, tłumacząc mu dogłębnie prawdziwe połączenie wszystkich egzoterycznych, tj. ziemskich spraw, poprzez prawdziwe prawa analogii i ucząc go jak poprzez zewnętrzne sprawy i zdarzenia skupiać na sobie uwagę wyższych mocy, czasami nawet skłaniając je do działania. Mag może od tego pryncypała nauczyć się wielu lekcji, szczególnie w odniesieniu do magii natury.

Fig. 114: *Seneol* (30° Bliźniąt) – ostatni pryncypał tego znaku zodiaku jest protektorem wszystkich ludzi, którzy uprawiają sporty wodne. Może on pomóc magowi wpajając mu, poprzez odpowiednie metody i instrukcje, wyjątkowe zdolności w sporcie; na przykład rekordowa prędkość w pływaniu na odległość, w nurkowaniu etc. Może on również pomóc magowi przy ratowaniu ludzi, którym grozi utonięcie. Jeśli ktoś zaginął, tj. jeśli ludzie uważają, że utonął, to Seneol bądź jego sługi, ukażą magowi miejsce, gdzie można znaleźć ciało. Jeśli mag ma dobre połączenie z tym pryncypałem, to w swoim życiu nigdy nie będzie mu groziło utonięcie, gdyż Seneol dopilnuje, by w każdym przypadku mag został uratowany.

*

Poniższe trzydzieści pryncypałów należy do zodiakalnego znaku Raka. Ich pieczęcie należy rysować w srebrzystobiałym kolorze.

Fig. 115: *Nablum* (1° Raka) – z przyjemnością będzie informował maga, poprzez inspirację i intuicję, o różnych stopniach ciepła – temperatury – w odniesieniu do metod

alchemicznych czy spagirycznych. Jednak z racji tego, że dotyczą one nie tylko przygotowania roślin i metali, lecz również innych fluidów, jak na przykład światło, kolor, ton, oscylacja etc., to mag może być przez niego informowany również o tych rzeczach. Nablum jest ekspertem w alchemicznych i spagirycznych działaniach i mag może w tym zakresie wiele zyskać dzięki jego inspiracji.

Fig. 116: *Nudatoni* (2° Raka) – mag, będąc w połączeniu z tym pryncypałem, uzyskuje od niego bliższe informacje o erupcjach wulkanów w naszym fizycznym świecie, jak również o trzęsieniach ziemi. Nudatoni może informować maga z wyprzedzeniem, kiedy wulkaniczna góra wyrzuci z siebie lawę. Nudatoni, bądź jego sługi, mogą towarzyszyć magowi w jego mentalnych i astralnych wędrówkach w miejsca głęboko pod ziemią, by pokazywać mu gorące źródła, jaskinie ze stalaktytami, ukryte skarby i wszystko inne, co można znaleźć pod powierzchnią ziemi. Ten pryncypał jest równocześnie bardzo dobrym inicjatorem nauki pirotechniki, zwłaszcza w odniesieniu do działań z elektrycznym i magnetycznym fluidem i 104

może on informować maga o tym, jak przy pomocy tych fluidów wywoływać różne pirotechniczne cuda w magiczny sposób.

Fig. 117: *Jachil* (3° Raka) – wie wszystko o erotycznych tajemnicach i może w nie wtajemniczyć maga. Zawsze jest gotowy, by zapewnić magowi wiele magicznych środków, poprzez które można wzbudzić bądź ugasić miłość. Poza tym, informuje on maga jak można, poprzez moc magii, uczynić się kochanym i atrakcyjnym dla przeciwnej płci oraz jak można stać się skutecznym z erotycznego punktu widzenia. Ta inteligencja poinformuje go, jeśli zechce, o najbardziej sekretnych sztukach magii seksu.

Fig. 118: *Helali* (4° Raka) – ten pryncypał jest doskonałym inicjatorem magii sympatyczno-mumicznej. Może on dać informacje, jak z pomocą elementów, mag praktykujący magię mumiczną może wywołać różne skutki oraz może wytłumaczyć magowi wpływ

elektrycznego i magnetycznego fluidu na naturę. Helali wprowadza maga w specjalne metody pracy, które do tej pory nie są nikomu znane, a które są związane z magią mumiczną.

Specjalne instrukcje magii mumicznej podane przez niego, bądź przez jego sługi, pomogą magowi wywoływać skutki, o których nigdy by nie pomyślał.

Fig. 119: *Emfalion* (5° Raka) – doradza magowi jak można uzyskać silną i zdrową budowę, przystojną i atrakcyjną twarz, fascynujące oczy, tj. świeżość młodości, którą zachowa w zaawansowanym wieku. Od Emfalion mag uzyskuje konieczne instrukcje do przygotowania substancji, poprzez które może on tak zaimpregnować swoje ciała, że nie będzie się ono starzało. Jeśli mag posiada dobry kontakt z tym pryncypałem, otrzyma młody wygląd, nawet jeśli jest raczej stary lub będzie co najmniej dawać zawsze wrażenie, że jest w średnim wieku.

Również przygotowanie magicznych eliksirów z różnych roślin dla magicznych celów będzie w pełni wyjawione magowi przez tę inteligencję.

Fig. 120: *Pliroki* (6° Raka) – tłumaczy magowi działanie tak zwanych „wiadomości poprzez powietrze”, które są szczególnie znane na Wschodzie. Mówi on magowi, jeśli on sobie tego życzy, o odpowiednich metodach, w których jest ekspertem, więc mag ostatecznie również będzie w stanie wysyłać wiadomości do innych ludzi, niezależnie od tego,

czy są wtajemniczeni, czy nie. Ten pryncypał uczy maga, jak uruchamiać to zjawisko na mentalnej, astralnej, a czasami nawet na fizycznej płaszczyźnie przy pomocy elektromagnetycznego fluidu i elementu powietrza, bądź przy pomocy istot, duchów i tym podobnych. Mag z pomocą Pliroki będzie również w stanie wywoływać inne magiczne zjawiska.

Fig. 121: *Losimon* (7° Raka) – informuje maga o oryginalnych tajemnicach i systemach wierzeń religijnych u najstarszych ludów świata, a również o magicznych zjawiskach, które ludzie z zamierzchłych czasów, a szczególnie ich kapłani, byli w stanie tworzyć. Losimon wie w jaki sposób i w jakich okolicznościach zjawiska tamtych dni można wywołać dzisiaj oraz, jeśli mag go o to poprosi, wtajemniczy go w te metody. W tym samym czasie ten pryncypał

jest w stanie odkryć przed magiem sekrety zjawiska lewitacji i może ono być wywołane przy pomocy istot, bądź poprzez specjalne moce czy zdolności, które mag nabył, gdyż nauczył się kontrolować elektromagnetyczny fluid, a przy pomocy tych fluidów mag jest w stanie regulować czy pokonywać grawitację ziemi. W takim przypadku mag jest w stanie usunąć z ziemi jej moc grawitacji i robiąc to czyni siebie – jak również i innych ludzi – lekkimi jak piórko, przez co jest w stanie chodzić po powierzchni wody bez tonięcia, czy też unosić swoje ciało w powietrzu. To, że może on praktykować tę sztukę z każdym obiektem, jest dość oczywiste.

Fig. 122: *Kiliki* (8° Raka) – wtajemnicza maga w tajemnice rytmu i wibracji i równocześnie uczy go jak można wykorzystać rytm i wibrację w każdej sferze czy

płaszczyźnie. Kiliki jest uważany za mistrza życia, gdyż życie to nic innego jak rytm i wibracja.

Fig. 123: *Oramos* (9° Raka) – może podać doskonałe informacje o okultystycznych zdolnościach, zwłaszcza o jasnowidzeniu, jasnosłyszeniu, jasnoczuciu, psychometrii itp. Daje on magowi specjalne instrukcje dotyczące tworzenia magicznych luster, ładowania ich określonymi wpływającymi mocami etc., i uczy maga jak ładować lustra w sposób

kabalistyczny. Nawet jeśli mag jest doskonałym jasnowidzem, Oramos może go nauczyć, jak zwiększać swoje nabyte zdolności. Ten pryncypał radzi również magowi w jaki sposób może uzyskać duchy służące dla określonych celów i jak ma je traktować. Oramos daje magowi dokładną informację o tak zwanych „kontrolujących duchach” dla magicznych operacji. Jeśli mag ma dobre połączenie z tą inteligencją, może uzyskać od niej wiele dobrych i wartościowych wskazówek.

Fig. 124: *Tarato* (10° Raka) – ten pryncypał instruuje maga, jak wpływać na pogodę poprzez magię wody, poprzez elektryczny i magnetyczny fluid, poprzez magiczne rytuały, poprzez kosmiczny język itp. Ten, kto ma dobry kontakt z tym pryncypałem, może dowolnie wywoływać bądź zatrzymywać deszcz, prowadzić błyskawice w określonym kierunku, wywoływać ogromne burze i, generalnie, jest w stanie wywoływać wszystko, co ma związek z pogodą.

Fig. 125: *Horomor* (11° Raka) – ten pryncypał wie wszystko o wysokich tajemnicach magii –

tajemnicach inicjacji – strefy oplatającej ziemię, jak również naszego fizycznego świata i może nie tylko nauczyć maga je rozumieć, lecz również jest w stanie poprzez swoją radiację

wzbudzić intuicję i inspirację maga, by nauczył się on kontrolować wszystkie tajemnice mądrości z uniwersalnego punktu widzenia. Można tego pryncypała nazwać instruktorem magicznego oświecenia.

Fig. 126: *Tmako* (12° Raka) – wtajemnicza maga we wszystkie tajemnice transmutacji mocy, skutków itp. w strefie oplatającej ziemię, oraz w tajemnice roślin, minerałów i metali w naszym fizycznym świecie. Tę inteligencję można również nazwać strażnikiem prawdziwej alchemii.

Fig. 127: *Nimalon* (13° Raka) – każdy mag zajmujący się niewidzialnymi istotami i inteligencjami, jak również zaznajomiony z nauką kabały, czasami doświadczy tego, że bardzo trudno jest intelektualnie odtworzyć język istot i język kosmiczny. Nimalon może asystować magowi w tym zakresie zaznajamiając go z metodami, dzięki którym nabędzie zdolność odnajdywania właściwych środków by wyrazić i wytłumaczyć to, co może być przekazane w języku kosmicznym i języku istot i inteligencji. Nimalon może zatem być uważany za cudownego inicjatora ekspresji we wszystkich językach intelektu.

Fig. 128: *Camalo* (14° Raka) – ten pryncypał jest dobrze poinformowany o najodleglejszych tajemnicach nauki magii i ukazuje magowi środki i sposoby, jak również i metody, dzięki którym może on uczynić siebie niewidzialnym. Dzięki pomocy Camalo mag staje się niewidzialny, tj. może przenieść się do wszystkich sfer, mentalnie, astralnie czy, jeśli to konieczne, również fizycznie, bez bycia rozpoznanym. Zdolność czynienia się niewidzialnym w danym miejscu jest bardzo wyjątkową zdolnością, którą posiada niewielu magów.

Fig. 129: *Nimtrix* (15° Raka) – ten wysoki inicjator magii uczy maga sztuki dematerializacji każdego obiektu poprzez

odpowiednie metody, czyli de-kondensację i materializację, czyli ponowną kondensację, w miejscu gdzie ma się pojawić. Dla dematerializacji i ponownej 106

kondensacji, mag może również używać istot, które Nimtrix odda do jego dyspozycji, jeśli będzie on tego chciał.

Fig. 130: *Kalote* (16° Raka) – jest niebywałym ekspertem i mistrzem kosmicznych praw. Jest również instruktorem boskich cech, a zatem informuje maga o nich, ukazując mu jak te boskie cechy, w swoich przyczynach i skutkach, zachodzą według prawowitości mikro- i makrokosmosu.

Fig. 131: *Ysquiron* (17° Raka) – pozwala magowi poznać, w jakim stopniu stosowane są boska miłość, litość i wszystkie równoległe boskie cechy w odniesieniu do ich prawowitości, harmonii i sprawiedliwości oraz jak działają we wszystkich sferach i na wszystkich płaszczyznach. Od Ysquiron mag uczy się rozróżniać te teurgiczne sekrety. Mag, który jest zaprzyjaźniony z tym pryncypałem, zna nie tylko karmiczne skutki we wszystkich sferach, lecz jest również zaznajamiany z bardzo wysokimi kabalistycznymi sekretami boskiej emanacji.

Fig. 132: *Sikesti* (18° Raka) – instruuje maga w zakresie najbardziej subtelnych sekretów ewolucji mikro- i makrokosmosu. Od Sikesti mag poznaje, przynajmniej z punktu widzenia intelektu, akt tworzenia wszystkiego tak jak ustalone jest to przez Boską Opatrzność.

Fig. 133: *Abagrion* (19° Raka) – jest ekspertem w magii formuł i mag będący w kontakcie z tym pryncypałem jest przez niego informowany o użyciu różnej magii formuł i równocześnie uczy się o ich magicznej mocy i skuteczności w mentalnym, astralnym i fizycznym świecie.

Abagrion może nauczyć maga wielu magicznych formuł dla ochrony przed negatywnymi i niechcianymi wpływami.

Fig. 134: *Kibigli* (20° Raka) – mag jest przez tego pryncypała uczony zdolności przywoływania, poprzez mentalne ciało, podporządkowanych istot w strefie oplatającej ziemię i chronienia się przed różnymi zagrożeniami, złym nastawieniem itp. Przeprowadzenie ewokacji w strefie oplatającej ziemię przy pomocy samego mentalnego ciała jest dużo trudniejsze niż w świecie fizycznym, gdyż mag nie ma żadnego wsparcia dla swojej świadomości. Kibigili szczegółowo wyjaśni magowi to, czego można dokonać poprzez takie ewokacje.

Fig. 135: *Arakuson* (21° Raka) – instruuje maga o przyczynach celach i skutkach różnych praw i może poza tym poprowadzić go ku głębokiej mądrości. Arakuson, tak jak wiele innych pryncypałów strefy oplatającej ziemię, może być uważany za wysokiego kapłana magii.

Fig. 136: *Maggio* (22° Raka) – ten pryncypał instruuje maga jak uruchomić określone moce bezpośrednio ze strefy oplatającej ziemię i jak realizować je na płaszczyźnie mentalnej, astralnej i fizycznej. Maggio pozwala magowi na głębokie spenetrowanie Boskiej Emanacji, tj. warsztatu Boskiej Opatrzności.

Fig. 137: *Dirilisin* (23° Raka) – jest mistrzem i inicjatorem magii przestrzeni. Mag uczy się od niego jak stać się panem czasu i przestrzeni nie tylko w naszym fizycznym świecie i strefie oplatającej ziemię, lecz również we wszystkich innych sferach makrokosmosu. To, co oznacza być panem czasu i przestrzeni, może być zrozumiane jedynie przez naprawdę dojrzałego maga. Dirilisin podaje mu szczegółowe informacje o tym, jak magicznie używać tej zdolności.

Fig. 138: *Akahimo* (24° Raka) – ten pryncypał instruuje maga o tym, jak poznać i kontrolować różne stopnie oscylacji boskich cech, jakości i mocy z pierwiastka akashy strefy 107

oplatającej ziemię w celu ich emanacji. Tego, co oznacza ta zdolność, nie da sie wytłumaczyć słowami – może to zostać jedynie uchwycone przez prawdziwego maga, który zajmuje się tą wysoką magią w praktyce.

Fig. 139: *Aragor* (25° Raka) – umożliwia magowi wejrzenie w warsztat Boskiej Opatrzności poprzez użycie odpowiednich metod i oczyszczających procedur oraz umożliwia

rozpoznawanie i doświadczanie zbieżnych relacji pomiędzy pierwiastkiem akashy a Boskim Światłem, pierwszą emanacją Boskiej Opatrzności. Nie trzeba wspominać, że ta możliwość prowadzi maga do najwyższego oświecenia w strefie oplatającej ziemię.

Fig. 140: *Granona* (26° Raka) – mówi magowi o środkach koniecznych dla osiągnięcia kosmicznych przymierzy z planetarnymi sferami poprzez różne wizje, niezależnie od tego, czy zachodzą one w transie, podczas snu, w marzeniu na jawie, czy też powodowane są one przy pomocy magicznych luster. W ten sposób mag, w asyście Granona, może w

planetarnych sferach rozpoznawać przyczyny i skutki odtwarzane albo w ich prawdziwym kształcie, albo przez symbole.

Fig. 141: *Zagol* (27° Raka) – instruuje maga o magii kosmicznych sfer. Jeśli mag umieści swoje mentalne ciało w jakiejkolwiek sferze, na przykład w strefie oplatającej ziemię, w której prawdopodobnie zamierza praktykować magię ceremonialną, to może do tej sfery ewokować istoty z innych

sfer dokładnie w ten sam sposób, jakby robił to w naszej sferze fizycznej. Zagol poda magowi dokładne informacje odnośnie tego, jakich praw należy się trzymać w przypadku takich działań w określonych sferach.

Fig. 142: *Mennolika* (28° Raka) – jest mistrzem kabały, tj. mistrzem boskiej teurgii. Ten pryncypał uczy maga jak w kabalistyczny sposób używać boskich imion dla różnych sfer.

Poza tym, Mennolika informuje maga o różnych cechach Boskiej Emanacji, jej przyczynach i skutkach w każdej planetarnej sferze z kabalistycznego punktu widzenia.

Fig. 143: *Forfasan* (29° Raka) – skupia uwagę maga na różnych systemach mądrości.

Odkrywa przed magiem jego indywidualną drogę, którą będzie podążał, gdy osiągnie określony stopnień dojrzałości. W strefie oplatającej ziemię, pryncypał ten może być uważany za strażnika mądrości i kluczy do niej.

Fig. 144: *Charanthona* (30° Raka) – przekazuje magowi różne praktyki dotyczące pierwiastka akashy. Na podstawie specjalnych metod, Charonthona demonstruje magowi jak różne magiczne działania mają swoją bezpośrednią przyczynę w pierwiastku akashy, a zatem tworzą skutki. Charanthona jest doskonałym znawcą praw przyczyny i skutku, tj. ekspertem karmy.

*

Poniższe trzydzieści pryncypałów strefy oplatającej ziemię należy do *zodiakalnego znaku Lwa*; wszystkie ich pieczęci należy rysować w kolorze złotym, brązowym bądź złoto-żółtym.

Fig. 145: *Kosem* (1° Lwa) – instruuje maga w zakresie pierwiastka ognia strefy oplatającej ziemię i jego wpływu na nasz fizyczny świat. Równocześnie mag uczy się od tego pryncypała jak dla ducha, duszy i ciała magicznie używać pierwiastków światła, ognia, a przede wszystkim fluidu elektrycznego.

Fig. 146: *Methaera* (2° Lwa) – ukazuje magowi w jaki sposób może on w fizycznym świecie używać mocy słońca i elektrycznego fluidu dzięki różnym praktykom, czasami nawet poprzez 108

magiczne pomoce – na przykład kondensatory fluidów, aparaturę radiacji słońca-eteru itp.

Ten pryncypał kieruje uwagę maga do zbieżnych skutków elektrycznego i magnetycznego fluidu, do ich harmonii i ukazuje mu jak można zastosować tę harmonię dla różnych magicznych operacji.

Fig. 147: *Jvar* (3° Lwa) – informuje maga o pochodzeniu pasji i sposobu w jaki są one zawarte w astralnym ciele. W związku z tym, mag uczy się również rozumieć głęboki sekret odczuwania wszystkich pasji, które służą jako środek dla określonego celu i mają wzmocnić siłę woli oraz inne magiczne zdolności. Jvar mówi magowi jak kontrolować pasje poprzez określone magiczne pomoce i inne środki oraz jak można je przekształcać w przeciwne, pozytywne wartości. Praktyki polecane przez tego pryncypała mogą być stosowane przez maga jako pomoc dla tych uczniów, którzy znajdują się na drodze rozwoju, a którzy posiadają określone pasje, których nie są w stanie kontrolować.

Fig. 148: *Mahra* (4° Lwa) – instruuje maga w zakresie magii elementów, co pozwala mu na praktyczne używanie

elektromagnetycznego fluidu w naturze. Mahra jest mistrzem magii elementów, zwłaszcza magii natury.

Fig. 149: *Paruch* (5° Lwa) – informuje maga o czterobiegunowym magnesie w fizycznym świecie, który w swojej relacji do natury jest analogiczny do fizycznego ciała człowieka.

Uczy on również maga jak używać tych mocy w odniesieniu do uniwersalnych praw.

Fig. 150: *Aslotama* (6° Lwa) – jest dobrze poinformowany o mocach propagacji wszelkiego nasienia, zarówno w naturze, jak i w człowieku; wie o wszystkich jej tajemnicach i wprowadza maga w jej praktyczne zastosowanie. Poza tym, mag uczy się od tej inteligencji, w jaki sposób fluid elektryczny w jego korelacji z fluidem magnetycznym, tworzy życie i powoduje wzrost.

Fig. 151: *Kagaros* (7° Lwa) – ukazuje magowi połączenia pierwiastka powietrza, który w naturze odgrywa rolę mediatora. W tym samym czasie mówi on magowi o korelacji pomiędzy naturą, a ciałem człowieka, pomiędzy ciałem astralnym, a duchem.

Fig. 152: *Romasara* (8° Lwa) – odkrywa przed magiem tajemnice pierwiastka powietrza z magicznego punktu widzenia. Jest on doskonałym inicjatorem sztuki oddychania, pranajamy i uczy maga jak poprawnie stosować tę sztukę. Od Romasara mag może również otrzymać *abisheka*, tj. wtajemniczenie w prawdziwą wiedzę magii oddechu, pranajamy, która w czystym znaczeniu tego słowa nie oznacza kumulacji powietrza, lecz kumulację mocy.

Fig. 153: *Anemalon* (9° Lwa) – jest dobrym inicjatorem we wszystkie mistyczne drogi, szczególnie drogę miłości i

świętości. Tłumaczy magowi różnicę pomiędzy drogą do świętości, a drogą do doskonałości.

Fig. 154: *Tabbata* (10° Lwa) – ta inteligencja uczy maga jak w magiczny sposób, poprzez transmutację elementów, uodparniać swoje ciało, tj. jak czynić je prawie nie do zranienia.

Instruuje go jak zmieniać wodę w lód w alchemiczno-kabalistyczny sposób.

Fig. 155: *Ahahbon* (11° Lwa) – również jest inicjatorem i zna wiele metod tworzenia stanów ekstazy, transu i świadomości. Ahahbon uczy maga jak magicznie ćwiczyć swoją

świadomość, by impresje, jakich doznaje w jakiejkolwiek sferze były w pełni przenoszone do fizycznego świata.

109

Fig. 156: *Akanejonaho* (12° Lwa) – jest mistrzem boskiej teurgii i kabalistycznego mistycyzmu. Uczy maga w jaki sposób, mając na celu uduchowienie, poprawnie stosować boskie cechy w analogii do praw tworzenia.

Fig. 157: *Horog* (13° Lwa) – może dokładnie informować maga o drodze do doskonałości według praw tworzenia i pomaga mu rozwiązać związane z tym najmniej oczywiste i najtrudniejsze problemy.

Fig. 158: *Texai* (14° Lwa) – ten pryncypał uczy maga rozumieć i w pełni absorbować syntezę wszystkich religijnych systemów i filozofii. Poza tym, jest on wtajemniczany w transmutację symbolicznej prezentacji filozoficznych systemów na język intelektu.

Fig. 159: *Herich* (15° Lwa) – instruuje maga w zakresie połączeń pomiędzy mentalnym, astralnym, a fizycznym światem, tj. w zakresie korelujących ze sobą działań mentalnych, astralnych i fizycznych fluidów w ciele i naturze oraz o dysharmoniach spowodowanych przez te fluidy, jak i o przywracaniu harmonii. Ta inteligencja może w pełni wyjaśnić magowi wszystkie istotne dysharmonie. Poza tym, mag otrzymuje różne metody umożliwiające wpływanie na mentalną i astralną matrycę.

Fig. 160: *Ychniag* (16° Lwa) – powierza magowi metody, które sprawiają, że ma on dostęp do wszechwiedzy i najwyższej boskiej intuicji oraz pokazuje mu, w jaki sposób jego intelekt może zostać oświecony przez te boskie cechy.

Fig. 161: *Odac* (17° Lwa) – jest inicjatorem magii kosmicznej miłości i zaznajamia maga z teurgicznymi metodami magicznej miłości oraz uczy go jak stosować je w świecie

mentalnym, astralnym i fizycznym.

Fig. 162: *Mechebbera* (18° Lwa) – instruuje maga w zakresie okultystycznej anatomii ludzi, a szczególnie ich związków oraz w zakresie magicznych teurgicznych metod medycznego leczenia.

Fig. 163: *Paschan* (19° Lwa) – jest inicjatorem magii talizmanów. Uczy maga sztuki wykonywania talizmanów, magicznego ładowania ich dla leczenia różnych chorób czy też wiązania do nich określonych istot.

Fig. 164: *Corocona* (20° Lwa) – zaznajamia maga z przygotowaniem alchemicznych substancji wykonanych z metali. Ta inteligencja uczy maga jak tworzyć prawdziwą alchemiczną tynkturę złota i jak używać jej przy różnych chorobach. Jest on również instruowany przez Corocona w zakresie odmierzania dawek alchemicznych leków.

Fig. 165: *Rimog* (21° Lwa) – daje magowi instrukcje niezbędne dla wzbudzenia w sobie talentu dla proroctw. Jeśli mag sobie tego życzy, Rimog samodzielnie, bądź poprzez jednego ze swoich sług, rozbudza w nim tę zdolność. Rimog jest słusznie nazywany prorokiem strefy oplatającej ziemię, chociaż jego proroctwa nie są ograniczone do tej strefy; odnoszą się one również do naszego fizycznego świata.

Fig. 166: *Abbetira* (22° Lwa) – pokazuje magowi sposób na uzyskanie wielkiego poważania, mocy i bogactwa w fizycznym świecie. Poza tym, może on mu pomóc dostać się w łaski bardzo ważnych osób.

110

Fig. 167: *Eralicarison* (23° Lwa) – instruuje maga poprzez *abisheka*, prawdziwą inicjację, w zakresie wszystkich systemów religijnych, zwłaszcza wszystkich rodzajów jogi. Pomaga on magowi rozszyfrować najtrudniejsze tantryczne teksty.

Fig. 168: *Golopa* (24° Lwa) – instruuje maga, jak w akashy odczytywać mentalne, astralne i fizyczne zdarzenia. Co więcej, pozwala magowi zdać sobie sprawę, jak mentalne, astralne i fizyczne przyczyny są poprzez pierwiastek akashy przekształcane w skutki. Na przykład, Golopa może dać magowi precyzyjną informację o tym, w jaki sposób przyczyny, które stworzył poprzez myśli, staną się skutkami i jak będą działać w jego obecnym życiu czy w innym wcieleniu. To samo tyczy się przyczyn astralnych i fizycznych.

Fig. 169: *Jgakys* (25° Lwa) – oddaje do dyspozycji maga metody, dzięki którym może on dostroić swoją świadomość do impresji sferycznych bez separacji ciała mentalnego.

Fig. 170: *Pagalusta* (26° Lwa) – instruuje maga jak może on, albo samodzielnie, albo przy pomocy medium, tworzyć zjawiska mediumistyczne. Daje mu również dokładne instrukcje odnośnie tego, jak poprzez de-materializację i ponowną materializację można przenosić obiekty nawet na największe odległości.

Fig. 171: *Ichdison* (27° Lwa) – wtajemnicza maga w metody tego, jak na płaszczyźnie fizycznej poprzez magiczne moce realizowane jest życzenie.

Fig. 172: *Takarosa* (28° Lwa) – uczy maga magii formuł, dzięki której można poprzez elementy bądź istoty elementów wywoływać skutki w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym. Mag może również nauczyć się kabalistycznych formuł, które z łatwością czynią istoty powietrza i wody posłusznymi.

Fig. 173: *Andrachor* (29° Lwa) – jest uważany za mistrza magii wody i obdarza maga wieloma tajnymi praktykami, bez których nie miałby pojęcia na przykład o leczeniu ciężkich chorób itp., poprzez element wody.

Fig. 174: *Carona* (30° Lwa) – informuje maga o środkach, które chronią go przed burzami, sztormami etc. Poza tym, ta inteligencja skupia uwagę maga na kabalistycznych praktykach, poprzez zastosowanie których, może on uciszać wzburzone morze, zatrzymywać bądź

powodować wielkie deszcze, przywoływać bądź zatrzymywać burze etc.

*

Pieczęcie trzydziestu pryncypałów należących do *zodiakalnego znaku Panny* należy rysować w kolorze brązowym.

Fig. 175: *Peresch* (1° Panny) – kontroluje wszystkie polityczne zdarzenia w naszym fizycznym świecie. Zależnie od stopnia rozwoju i dojrzałości ludzkości, powoduje on, że ta czy inna idea staje się ważna i wartościowa dla społeczeństwa. Co więcej, decyduje on o czasie trwania politycznej siły, albo poprzez odpowiedni dyplomatyczny rozwój, albo poprzez wojny i pozwala poglądom politycznym ponosić porażki lub odnosić sukcesy, stosownie do woli Boskiej Opatrzności mającej na uwadze duchowy rozwój ludzkości. Jeśli mag tego chce, to ten pryncypał pomaga mu w znaczącej politycznej karierze, wyposaża go w zdolności doskonałego oratora, który wie jak wiązać do siebie ludzi słowem. Poza tym, wyposaża go w twardość i wytrzymałość, które nie mają sobie równych, by mógł realizować wszystkie swoje życzenia w tym zakresie.

111

Fig. 176: *Bruahi* (2° Panny) – jest strażnikiem wszystkich wynalazków w pierwiastku akashy, by nie zostały one zrealizowane przed swoim czasem. Jeśli okoliczności tego wymagają, inspiruje on określone osoby do stworzenia określonych wynalazków i powoduje, że zostaną one zrealizowane w fizycznym świecie. Jednak ten pryncypał również powstrzymuje ludzi o wysoce intuicyjnych zdolnościach przed stworzeniem wynalazków, które jeszcze muszą poczekać na opublikowanie, być może wiek, albo nawet kilka stuleci. Ten pryncypał w pierwiastku akashy ukazuje magowi będącemu w jego łaskach, pod przysięgą tajemnicy, jakie wynalazki pojawią się na naszym świecie na sto czy nawet za tysiąc lat.

Fig. 177: *Moschel* (3° Panny) – kontroluje każdą sztukę w naszym fizycznym świecie. Jego sługi administrują różnymi gałęziami sztuki. Specjalne metody ujawnione magowi

bezpośrednio przez tego pryncypała, bądź poprzez jego sługi, pozwalają mu wyposażyć się w dowolną artystyczną zdolność. Moschel pomaga również magowi w robieniu artystycznej kariery.

Fig. 178: *Raschea* (4° Panny) – słusznie można uważać tego pryncypała za króla kwiatów, gdyż wszystkie kwiaty na naszej ziemi są pod jego ochroną. Od tego pryncypała mag uczy się rozumieć język kwiatów, tj. symboliczne znaczenie różnych rodzajów kwiatów w ich związku z człowiekiem oraz uniwersalnymi prawami. Kolor, kształt i liczba płatków odkrywa przed magiem analogie do uniwersalnych praw i dzięki temu widzi on to, co w świecie kwiatów jest prawdziwym pięknem. Poprzez głębszą penetrację tej wiedzy, mag uczy się patrzeć na kwiaty i rozumieć każdy z nich z ezoterycznego punktu widzenia oraz uczy się chwytać jakości każdego kwiatu w każdym aspekcie i używać ich dla magicznych celów.

Fig. 179: *Girmil* (5° Panny) – ten pryncypał jest reprezentantem miłości, harmonii i piękna, a równocześnie ich protektorem. Uczy on maga we wszystkim widzieć miłość. Miłość i harmonia z jednej strony, a nienawiść i dysharmonia z drugiej, nauczą również maga jak rozumieć dokładne prawa sympatii i antypatii. Przed nabyciem tej wiedzy, mag nie zdaje sobie sprawy czym jest prawdziwe piękno i że tak naprawdę piękno jest tylko innym wyrażeniem harmonii. Ten pryncypał pomaga magowi dojść do prawdziwej percepcji piękna.

Fig. 180: *Zagriona* (6° Panny) – wszelka nauka, w jej najszerszym znaczeniu, znajduje się w sferze wpływu tego pryncypała. Wszyscy nauczyciele, pisarze, dziennikarze i wydawcy są chronieni przez tę inteligencję. Jeśli mag potrzebuje jakiejkolwiek porady w tym czy podobnym zakresie, jeśli potrzebuje ochrony, bądź jeśli chce odnieść

sukces, Zagriona albo pomoże mu osobiście, albo wyśle z pomocą jedną ze swoich istot.

Fig. 181: *Ygilon* (7° Panny) – uważany jest za pierwotnego inicjatora mowy i pisma.

Otrzymawszy polecenia od Boskiej Opatrzności, powodował, że człowiek od czasu swojego stworzenia, wyraża myśli, określenia, idee itp., najpierw poprzez znaki, następnie poprzez dźwięki i słowa, potem przez złożone zdania, a ostatecznie jako język. Wtedy pryncypał

nakazał swoim sługom sprawić, by ten język był w różny sposób wyrażany zewnętrznie w postaci symboli, tym samym kładąc podwaliny dla literatury jako środka komunikacji i tradycji pisania. Lecz dużo czasu minęło zanim pisany język osiągnął obecny stan literatury.

Ten pryncypał ułatwi magowi zajmowanie się rozszyfrowywaniem starożytnych, jeszcze nie odkrytych liter, oraz ich interpretacją. Nie istnieją na ziemi żadne zapisy, które nie mogłoby być rozszyfrowane przez maga przy pomocy tej inteligencji czy jej sług. Ugilon może również poinstruować maga w zakresie tzw. magii run.

Fig. 182: *Alpaso* (8° Panny) – od początku zapisów ludzkości, ten pryncypał był protektorem wszystkich biednych i uciśnionych. W akashy kontroluje on losy wszystkich niewolników, żebraków, cyganów, bezdomnych etc. Pomaga również osobom, które poprzez uzależnienie 112

od narkotyków, wyrzucone są z normalnego biegu życia, zwłaszcza w przypadkach, gdy takim ludziom, według ich losu, nie mają sie przytrafić żadne wypadki. Tacy ludzie przechodzą wtedy bez trudu przez każdą niedogodność. Można tutaj przypomnieć

powiedzenie „pijacy mają zaczarowane życie” lub „pijani mają dwa anioły stróże”.

Fig. 183: *Kirek* (9° Panny) – jest znany jako doskonały inicjator magii alchemicznej.

Pokazuje on magowi wiele metod, dzięki którym może on wzmocnić połączenie pomiędzy astralnym ciałem, a duchem, jak również metody, dzięki którym może uczynić swoje ciało astralne niewrażliwym na destrukcję poprzez astralne elementy, więc osiągnie astralną nieśmiertelność. Jeśli mag o to poprosi, ten pryncypał nauczy go takich metod, które wywołają te same skutki w matrycy astralnej, zatem dla jego fizycznego ciała, by był w stanie przedłużyć swoje życie tak długo, jak tego chce. Jeśli mag stosuje metody podane przez tę inteligencję, wiek nie będzie miał wpływu na jego ciało, ani też nie ucierpi on od żadnego zewnętrznego wpływu. Rany kłute, czy nawet najsilniejsze gorąco nie jest w stanie wyrządzić krzywdy ciału ochranianemu w ten sposób.

Fig. 184: *Buriuh* (10° Panny) – jest doskonałym inicjatorem w zakresie alchemicznych tajemnic i powierza magowi metody, dzięki którym może on uzyskać różne zdolności i moce poprzez zastosowanie właściwych alchemicznych środków. Ta inteligencja odkrywa przed magiem jak tworzyć różne alchemiczne lekarstwa miłości, kadzidła, magiczne maści, oleje dla eksterioryzacji oraz innych mediumistycznych celów. Poza tym, Buriuh osobiście, bądź

poprzez swoje sługi, pomaga w ładowaniu i impregnacji alchemicznych środków.

Fig. 185: *Yraganon* (11° Panny) – jeśli mag chce posiąść estymę, sukces, honor i bogactwo w biznesie, ten pryncypał może mu w tym zakresie bardzo pomóc oddając mu do

dyspozycji swoje sługi. Poza tym, może on sprawić, że mag posiądzie ogromne umiejętności w swojej profesji. Wszyscy pracownicy mający do czynienia z metalami, a szczególnie żelazem, czyli na przykład technicy, konstruktorzy, inżynierowie, kowale, mechanicy etc., są pod szczególną protekcją tego pryncypała. Jeśli mag wykonuje taką pracę, może z pomocą tego pryncypała strefy oplatającej ziemię osiągnąć wielkie rzeczy.

Fig. 186: *Argaro* (12° Panny) – jest kustoszem wszystkich relikwii, świętych miejsc, świątyń, kościołów, posągów i obrazów przedstawiających świętych etc., a co więcej, wszystkich religii świata od zarania ludzkości aż do czasów współczesnych. Mag będący w kontakcie z tym pryncypałem będzie przez niego informowany, w jakis sposób boskie idee, bóstwa etc., są symbolizowane w obrazach świętych, posągach, świątyniach i innych symbolach. Mówi on również magowi, jak z kolei obrazy, posągi i monumenty są, jako personifikowane bóstwa, prawdziwymi analogiami boskich idei, koncepcji etc. Argaro tłumaczy magowi również ryty dotyczące upersonifikowanych bóstw i odkrywa przed nim ich sekretne znaczenie.

Fig. 187: *Algebol*: (13° Panny) – jest ekspertem i przywódcą wszystkich tradycyjnych religijnych rytów, rytuałów i ceremonii wszystkich religijnych systemów. Można go słusznie uważać za mistrza ceremonii. Zaznajamia on maga ze wszystkimi ceremoniami, rytuałami i zwyczajami każdej religii czy sekty, historycznej bądź współczesnej i wyjaśnia mu ich prawdziwe znaczenie, tym samym pozwalając magowi na odkrycie prawdziwej magicznej wartości, mocy czy dynamiki rytuału bądź ceremonii.

Fig. 188: *Karasa* (14° Panny) – jest protektorem wszystkich lekarzy na świecie. Nawet uzdrowiciele u zarania dziejów patrzyli z oddaniem na tego pryncypała strefy oplatającej

ziemię i składali mu ofiary. Lecz nawet dzisiaj lekarze, szczególnie chirurdzy, są inspirowani przez tę inteligencję. Karasa ustala, że określeni chorzy ludzie są leczenie przez określonych lekarzy. Cała chemiczno-farmaceutyczna produkcja leży w zakresie jego mocy. Chory mag, 113

którzy szuka pomocy u tego pryncypała, uzyska od niego dokładną diagnozę i podane mu zostaną sposoby i remedia, dzięki którym może on odzyskać swoje fizyczne zdrowie.

Fig. 189: *Akirgi* (15° Panny) – mag może przyzywać tego pryncypała we wszystkich sprawach biznesowych, gdyż on zawsze zapewni mu największy sukces. Akirgi posiada wyjątkową skłonność do wszystkiego, co ma coś wspólnego z papierem czy tekstyliami.

Jednak jego wpływ obejmuje również pracę z futrami, skórą itp., więc mag będzie wspomagany przez tę inteligencję nie tylko w sprawach biznesowych, lecz również będzie w stanie uzyskać od niej specjalne przepisy na obrabianie futer, skór etc. Mag może być również nauczony wielu metod obrabiania papieru i impregnacji materiałów, które jeszcze nie zostały publicznie rozpowszechnione.

Fig. 190: *Basanola* (16° Panny) – ten pryncypał kontroluje wszelką wegetację, więc można go uważać za protektora rolnictwa i leśnictwa. Jest on ekspertem w tym zakresie i mag, który kontaktuje się z nim, może się od niego wiele nauczyć. Poza podaniem metod i instrukcji na uzyskanie dobrego wzrostu roślin, ten pryncypał instruuje maga również w zakresie specjalnych magicznych kabalistycznych metod, dzięki którym rozwój roślin może być przyspieszony bądź opóźniony, zależnie od tego, czego życzy sobie mag.

Fig. 191: *Rotor* (17° Panny) – jest mistrzem fantastycznych wizji. Jego kompetencje obejmują wszystkie sagi, baśnie i

opowieści. Ten pryncypał inspiruje wszystkich tych poetów i pisarzy, którzy zajmują się tworzeniem sag, baśni i opowieści. Rotor zapewnia im doskonałą moc wyobraźni i pozwala im wyrazić ją w odpowiednich słowach. Lubi on ukrywać w bajkach prawdziwe zdarzenia i magiczne tajemnice, więc mag przywoławszy go, otrzyma właściwe wytłumaczenie dotyczące zawartości każdej bajki z hermetycznego punktu widzenia.

Fig. 192: *Tigrapho* (18° Panny) – jest mistrzem architektury i sztuki inżynierii strukturalnej.

Od początków ludzkości, instruował on człowieka jak powinien mieszkać. Tigrapho jest uważany za protektora wszystkich budowniczych i architektów na ziemi i pomaga im poprzez inspirację w projektowaniu, niezależnie od tego, czy projektują autostrady, zapory czy tamy czy cokolwiek tego rodzaju. Jeśli mag zajmuje się tym zawodowo, Tigrapho może mu wielce pomóc poprzez intuicję.

Fig. 193: *Cobel* (19° Panny) – jest w stanie wtajemniczyć maga w sztukę magicznych zapachów. Od tego pryncypała mag uczy się komponować harmonijne i nieharmonijne zapachy, na przykład zapachy, które powodują miłość i sympatię, bądź tworzą sny, albo zapachy, które mogą zwiększyć moc koncentracji; zapachy dla medytacji, materiały do kadzideł dla różnych magicznych eksperymentów etc. Mag może również dowiedzieć się od Cobel szczegółów dotyczących osmoterapii, tj. leczenia chorób zapachami.

Fig. 194: *Hipogo* (20° Panny) – do kompetencji tego pryncypała należy wszystko, co ma do czynienia z wodą i jej związkiem z człowiekiem, czyli np. pływanie, nurkowanie, wszelkie poruszanie się po wodzie, od tratwy po najnowocześniejsze statki. Hipogo jest inspiracją dla

budujących statki, włączając w to konstruktorów łodzi podwodnych i wszystkiego, co porusza się na lub w wodzie i jest zbudowane przez człowieka. Jeśli mag jest tym zainteresowany, ten pryncypał pozwoli mu spojrzeć w najbardziej odległą przyszłość by mógł zobaczyć wszystkie techniczne wynalazki ludzkości dotyczące poruszania się po wodzie, jakie kiedyś powstaną.

Fig. 195: *Iserag* (21° Panny) – jest uważany za dawcę dobrego losu dla ludzkości. Przynosi szczęście w grach, konkursach, na giełdzie, w spekulacjach i przedsięwzięciach wszelkiego rodzaju. Magowi, który ma tego pryncypała za swojego przyjaciela, spełni się każde życzenie w fizycznym świecie, będzie miał on szczęście i odniesie sukces we wszystkim, czego się 114

podejmie. Ten pryncypał powierzy mu również metody, które dadzą mu szczęście i satysfakcję w każdym zakresie.

Fig. 196: *Breffeo* (22° Panny) – może być uważany za kustosza materialnych praw i sprawiedliwości. W każdym przypadku, gdy mag ma swoje prawa, ten pryncypał dopilnuje, by sprawa została rozstrzygnięta na korzyść maga. Breffeo osobiście, bądź poprzez jednego ze swoich sług, ukarze każdą osobę, która potraktuje maga niesprawiedliwie lub taką, która zamierza to uczynić, nawet jeśli mag o tym nie wie. Ludzie, którzy prześladują maga, zostaną ukarani przez służebne duchy Breffeo, zwłaszcza jeśli mag miał, bądź ciągle ma dobre stosunki z tym pryncypałem.

Fig. 197: *Elipinon* (23° Panny) – ten pryncypał instruuje i trenuje maga we wszystkich sztukach mantycznych według praw analogii, niezależnie od tego, czy jest to przepowiadanie przyszłości z kart, układy tarota, I-Ching, chiromancja, horoskopy czy cokolwiek tego rodzaju. Elipinon

umożliwia magowi stanie się prorokiem poprzez trening sztuk mantycznych i pomaga mu stać się prawdziwym ekspertem w tej dziedzinie. Eksperci mantyczni z całego świata znajdują się pod kontrolą tego pryncypała strefy oplatającej ziemię.

Fig. 198: *Naniroa* (24° Panny) – pilnuje własności każdej osoby. Własność maga, który ma w tym pryncypale przyjaciela, chroniona jest przed wszelkimi rodzajami katastrof, nie tylko przed ogniem, piorunami, powodziami, lecz również przez włamaniem, kradzieżą etc.

Naniroa zaznajomi maga z metodami, dzięki którym można złodzieja zmusić do zwrócenia ukradzionych przedmiotów czy też wpłynąć na niego w taki sposób, że sam się zdradzi. Od tego pryncypała można nauczyć się również innych magicznych praktyk w zakresie

odzyskiwania utraconych rzeczy.

Fig. 199: *Olaski* (25° Panny) – jest pierwotnym inicjatorem wszelkich pojazdów i środków transportu na lądzie, począwszy od prostego wozu do najnowszych samochodów. Jeśli mag chce uzyskać w tej dziedzinie określone informacje, czy jeśli chce dokonać technicznych usprawnień i nowych wynalazków, to w tym pryncypale odnajdzie najlepszego mistrza i pomocnika. Jeśli posiada dobry kontakt z tą inteligencją, może być pewien, że będzie wyjątkowo dobrze chroniony w swoim pojeździe na lądzie. Podczas dawnych kontaktów z tym pryncypałem, byłem w stanie wejrzeć w daleką przyszłość w pierwiastku akashy, by zobaczyć pojazdy nie napędzane już silnikami spalinowymi czy mocą atomową. Dla

transportu używany był zupełnie inny rodzaj paliwa, który poruszał pojazdy niezwykle szybko bez żadnego hałasu czy

zapachu. Jednakże zakazano mi ujawnić jakichkolwiek szczegółów na ten temat. Sama przyszłość dowiedzie, że jest to prawda i że każdy nowy wynalazek był już dużo wcześniej ukazany w pierwiastku akashy.

Fig. 200: *Hyrmiua* (26° Panny) – jest potężnym protektorem ludzkiej świadomości na naszej ziemi. Przeciętny człowiek prawie nie byłby w stanie zrozumieć zakresu mocy tego pryncypała. Zapobiega on na przykład temu, by świadomość przeciętnego człowieka zawędrowała poza granice fizycznego świata. Jednakże, pozwala on magowi zwiększać pojemność swojej świadomości, zależnie od jego magicznej dojrzałości. Innymi słowy: ten pryncypał kontroluje rozwój i dojrzałość każdej istoty. Decyduje on, czy osoba cierpiąca na rozstrój swojej świadomości, człowiek szalony, powinna ponownie odzyskać swój normalny stan umysłu. Jeśli ta inteligencja zgodzi się na to wyzdrowienie, to psychiatrze uda się przywrócić takiej osobie zdrowe zmysły. Hyrmiua kontroluje również wszystkich ludzi popełniających samobójstwo, których uczynek nie jest dokonany przez uwarunkowania karmy, więc nie osiągną oni świadomości świata astralnego zanim nie minie okres, przez jaki mieli żyć na ziemi. Dopiero po upływie tego okresu samobójcy budzą się ze swego snu, by uzyskać swoją pełną astralną świadomość. Można by powiedzieć wiele więcej na temat tego 115

pryncypała, lecz te wskazówki wystarczą magowi. Jeśli skontaktuje się z tą inteligencją, nigdy mentalnie nie zbłądzi, a ta inteligencja da mu moc czytania świadomości każdego człowieka i wpływania na nią. Na przykład, może on sprawiać, że będzie pamiętał obrazy przeszłości, albo też może kasować je całkowicie ze swojej pamięci. Mag uczy się od tego pryncypała jak przeprowadzać przeniesienie świadomości w magiczny sposób, który w Oriencie znany jest pod nazwą *abisheka* albo *ankhur*.

Fig. 201: *Sumuram* (27° Panny) – jest mistrzem wszystkich zwierząt powietrza. Od najmniejszej muchy do szlachetnego orła, wszystkie one znajdują się pod jego protekcją.

Przed magiem będącym w kontakcie z tym pryncypałem, odkryte zostaną wszystkie sekrety latających zwierząt. Jeśli mag tego zechce, Sumuram pokaże mu metody i poda instrukcje, dzięki którym będzie mógł on uzyskać moc kontrolowania każdego zwierzęcia powietrza.

Poprzez użycie odpowiednich słów, mag może na przykład zmusić najbardziej drapieżnego orła czy sępa, by zniżył się z wielkich wysokości i spokojne usiadł na ramionach maga. Może on pohamować każdego drapieżnego ptaka w taki sposób, że będzie on mógł bawić się z dziećmi i nie skrzywdzi najmniejszego zwierzęcia. Mag może przeprowadzić wiele innych magicznych sztuk w odniesieniu do królestwa zwierząt, które dla przeciętnego człowieka brzmią niewiarygodnie.

Fig. 202: *Astolitu* (28° Panny) – jest specjalnym kustoszem wielu magicznych kluczy i sekretów. W naszym obecnym stanie rozwoju prowadzi on i kontroluje aeronautykę całego świata ze wszystkimi jej wynalazkami. Może on dać magowi wiele inspiracji w tej dziedzinie.

Przed magiem najwyższej rangi odkryje on tajemnice grawitacji i poinstruuje go w zakresie praktycznego zastosowania mocy grawitacji. Długo przed powstaniem naszej cywilizacji –

wiele tysięcy lat temu – nasza ziemia zamieszkana była przez ludzi o wysokiej cywilizacji, którzy byli dużo bardziej zaawansowani w technice awiacji niż my. Dla nich grawitacja nie była problemem. Poruszali się bez silników czy gazu do największych wysokości i osiągali prędkości równoważne

obrotowej prędkości naszej ziemi, bez wysiłku i mechanicznej pomocy przenosząc najcięższe ładunki z jednego miejsca na drugie. Po ich upadku, który sami spowodowali, Astolitu, pryncypał strefy oplatającej ziemię, ponownie wziął klucze do siebie i teraz przechowuje je bezpiecznie aż do dnia, kiedy ludzkość osiągnie konieczną dojrzałość i stopień rozwoju. W pierwiastku akashy nic nigdy nie zostało utracone, gdyż wszystko jest tam zarejestrowane. Jedynie najwyżsi magowie mogą w pierwiastku akashy czytać wszystko, co oczywiście musi pozostać tajemnicą dla normalnego świata.

Fig. 203: *Notiser* (29° Panny) – intelekt i wiedza każdego człowieka w fizycznym świecie znajdują się pod protekcją tego pryncypała strefy oplatającej ziemię. Zależnie od stanu dojrzałości osoby, kontroluje on jej zdolność percepcji i pozwala jej wiedzieć o rzeczach, które są stosowne do jej obecnego stopnia rozwoju. Ten pryncypał może być zatem słusznie uważany za mistrza wiedzy, gdyż to poprzez jego wpływ intelekt człowieka się wyostrza, a jego pamięć poszerza, niezależnie od tego, z jaką dziedziną wiedzy ta osoba ma do czynienia.

Mag otrzymuje od tego pryncypała instrukcje, które pozwalają mu na zwiększenie zdolności swojego intelektu i wzmocnienie pamięci. Notiser informuje maga o każdej dziedzinie nauki i w każdej dziedzinie zapewnia taką ilość wiedzy, która może być zrozumiana przez ludzi w ich obecnym stadium rozwoju.

Fig. 204: *Regerio* (30° Panny) – ostatni pryncypał strefy oplatającej ziemię w zodiakalnym znaku Panny, Regerio, jest kustoszem wielu tajemnic mądrości i pilnuje, by prawdziwa mądrość była dostępna jedynie dla ludzi dojrzałych. Jeśli jednak zdarzy się tak, że magiczne tajemnice staną się znane dla niedojrzałych i nieuprawnionych, to kustosz

tajemnic mądrości blokuje tym osobom drogę do mądrości poprzez zalanie ich ciemnością braku wiary, podejrzenia, złudzenia i spojrzenia jednostronnego, sprawiając, że dla takich osób prawdziwe 116

tajemnice będą zakryte i okultystyczne, nawet jeśli będą przechowywane w tysiącu szuflad osób niedojrzałych. Mag, któremu uda się skontaktować z Regerio, uczony jest przez niego, jak zdawać sobie sprawę z różnicy pomiędzy wiedzą a mądrością poprzez intuicję.

*

Poniższe trzydzieści pryncypałów strefy oplatającej ziemię należy do *zodiakalnego znaku Wagi*. Ich pieczęcie dla pierwszej ewokacji muszą być rysowane w kolorze zielonym.

Fig. 205: *Thirana* (1° Wagi) – ten pryncypał kontroluje seksualną sferę człowieka. Propagacja rodzaju ludzkiego należy zatem do jego kompetencji. Thirana może podać wiele instrukcji i metod odnośnie tego, jak mag przed stosunkiem ma magicznie impregnować swoje własne nasienie różnymi cechami, by te cechy przeszły na stworzone dziecko. Mag dostaje od tego pryncypała pełną wiedzę w odniesieniu do prenatalnej edukacji dziecka, tj. załączania w magiczny sposób określonych cech, czynników dziedzicznych etc. podczas, gdy dziecko znajduje się jeszcze w łonie.

Fig. 206: *Apollyon* (2° Wagi) – ten pryncypał inspirował ludzkość od jej zarania w zakresie obróbki metali, zależnie od ludzkiego stanu rozwoju. Apollyon jest uważany za pierwotnego inicjatora tych wszystkich ludzi, którzy zajmowali się obróbką metali, niezależnie od tego, czy jest to odlewnik, kowal, inżynier, mechanik etc. Apollyon jest nie

tylko oryginalnym inicjatorem wszelkich idei tej dziedziny, lecz jest on również ich lojalnym kustoszem.

Fig. 207: *Peekah* (3° Wagi) – ten pryncypał poprzez inspirację uczył prymitywne ludy już u zarania dziejów, że zwierzęce mięso jedzone w stanie surowym nie jest tak smaczne, jak upieczone czy ugotowane. Zainspirował on kilka osób jak rozróżniać rodzaje mięsa poprzez próbowanie ich oraz poprzez intuicję nauczył ich przygotowywać wiele mięsnych potraw. Dla przygotowania takich mięsnych potraw, człowiek zaczął udomawiać zwierzęta, z czego z biegiem czasu rozwinęła się hodowla trzody, w którym to zakresie Peekah zawsze był, i wciąż jest, dobrą inspiracją dla ludzkości. Wędzone i konserwowane mięso również należy do kompetencji tego pryncypała. Jeśli mag o to poprosi, ta inteligencja wtajemniczy go w sztukę gotowania i zaznajomi z wieloma przepisami na przygotowanie mięsnych potraw, które do tej pory nie były w ogóle znane.

Fig. 208: *Nogah* (4° Wagi) – płodność i moc propagacji mężczyzn i kobiet znajduje się w mocy tego pryncypała. Poprzez swoje wibracje kontroluje on seksualną sferę zarówno mężczyzn, jak i kobiet i decyduje o życiu nasienia. Nogah może poinformować maga jak utrzymać swoje seksualne zdolności do późnego wieku, a co więcej, jak można udanie wyleczyć sterylność i impotencję zarówno i mężczyzn jak i kobiet. Mag może od tego pryncypała uzyskać mnogość dodatkowych informacji w tej dziedzinie.

Fig. 209: *Tolet* (5° Wagi) – ten pryncypał kontroluje żywieniowe nawyki człowieka i pokazuje mu, jaki rodzaj jedzenia jest konieczny dla utrzymania swojego zdrowia, a który jest szkodliwy. Tolet jest również inicjatorem wszelkich przepisów na diety. Ta inteligencja uczy maga różnicy pomiędzy elektrycznym, magnetycznym i elektromagnetycznym fluidem w odniesieniu do różnych

potraw i jak brać je pod uwagę w przypadku choroby. Ten pryncypał

zwraca również uwagę maga na różne rodzaje jedzenia, które służą za stymulanty dla tworzenia specjalnych stanów umysłu.

Fig. 210: *Parmasa* (6° Wagi) – jest mistrzem radości i pozwala człowiekowi śmiać się i radować całym sobą. Jego kompetencja obejmuje zabawne idee, dowcipy, żarty, anegdoty, komedie i inne rodzaje rozrywki. On bądź jego sługi inspirują człowieka do opowiadania 117

zabawnych żartów i podobnych historyjek, bądź do spisywania i wykonywania ich. Od tego pryncypała, bądź jego sług, mag uzyska najbardziej zabawne idee pozwalające mu zabawiać całe grupy. Jeśli mag jest w kontakcie z tym pryncypałem, to przekona się, że Parmasa zawsze ukazuje się pełen radości.

Fig. 211: *Gesegos* (7° Wagi) – drewno i wszystko, co z nim połączone, należy do kompetencji tego pryncypała. Jest on aniołem stróżem tych wszystkich ludzi, którzy zajmują się drewnem i jego obróbką, na przykład drwali, cieśli, stolarzy zwykłych i artystycznych, tokarzy, rzeźbiarzy, modelarzy etc. Jeśli mag jest zainteresowany którąkolwiek z tych dziedzin, może się od tego pryncypała nauczyć wiele rzeczy do dzisiaj nieznanych; na przykład impregnacji drewna przeciw wszelkim wpływom elementów, czy stosowania środków, które nawet

najdelikatniejszemu rodzajowi drewna dadzą wielką odporność i trwałość, że może być nawet porównane do stali. Ten pryncypał może zaznajomić maga z wieloma innymi interesującymi nowymi ideami.

Fig. 212: *Soteri* (8° Wagi) – jest oryginalnym inicjatorem w zakresie muzycznych instrumentów, których człowiek kiedykolwiek używał, włączając w to najbardziej

nowoczesne istniejące dzisiaj. Soteri inspiruje wszystkich kompozytorów. Jeśli mag posiada muzyczny talent, bądź jest zainteresowany muzyką, to ten pryncypał uczy go przystosowania każdego utworu muzycznego do odpowiedniego elementu i vice versa, do wyrażenia tego, co chce wyrazić, poprzez muzykę w sposób harmoniczny, tj. według uniwersalnych praw. Ten pryncypał może słusznie być nazwany muzykiem strefy oplatającej ziemię.

Fig. 213: *Batamabub* (9° Wagi) – ubrania i nakrycia głowy ludzi znajdowały się w mocy tego pryncypała od zarania czasu do dnia dzisiejszego. Kontroluje on ubrania i nakrycia głowy człowieka, wpływa na nie w zależności od klimatu, pogody, dojrzałości, osobistego nastawienia itp. Batamabub jest inspiracją każdej chwilowej mody, gdzie ranga, pozycja społeczna, religia etc. również będą brane pod uwagę. Co więcej, sugeruje on człowiekowi z jakiego materiału mają być wykonane jego ubrania i nakrycia głowy. Zatem wszyscy projektanci i kreatorzy mocy, krawcy, modyści etc. są przez niego chronieni. Jeśli mag jest zainteresowany, to ten pryncypał może mu w pierwiastku akashy ukazać wszystkie mody wszystkich ludzi, od zarania dziejów aż do dnia dzisiejszego. Może nawet oglądać modę dni, które dopiero nadejdą.

Fig. 214: *Omana* (10° Wagi) – owłosienie ludzkiego ciała jest częścią kompetencji tego pryncypała. Inspiruje on wszystkie fryzury i wszelkie rodzaje bród. Fryzjerzy obojga płci są stale pod jego wpływem. Wszystkie wynalazki odnoszące się do rośnięcia bród i włosów, od prostego grzebienia do najbardziej współczesnych urządzeń, od brzytwy do maszynki elektrycznej, są kontrolowane przez tego

pryncypała. Mag, który skontaktuje się z tą inteligencją, może nauczyć się, które substancję wywołają porost włosów, a które usuną niechciane włosy etc. Omana zaznajamia również maga z różnymi substancjami barwienia włosów. Gdy osobiście ewokowałem tego pryncypała, pokazał mi on w pierwiastku akashy, kolor włosów przyszłości. Chemiczne substancje nie będą już konieczne, gdyż szkodzą one cebulkom włosów; włosy będą barwione przez urządzenia promieniujące bez żadnych złych skutków dla włosów i ich cebulek. Zakazano mi jednak powiedzieć więcej na ten temat.

Niemniej przyszłość dowiedzie tych stwierdzeń.

Fig. 215: *Lagiros* (11° Wagi) – bezpośrednio, bądź pośrednio przy pomocy wpływu swoich poddanych, pryncypał ten pomaga magowi uzyskać przychylność ludzi na wysokich

stanowiskach, zatwierdzać dostarczone im petycje etc. Ten pryncypał może sprawić, że ważna osoba przyjmie dobroczynną postawę wobec maga; może on tworzyć korzystne

sytuacje itp.

Fig. 216: *Afrei* (12° Wagi) – ten pryncypał jest inicjatorem i mistrzem wysokiej magii miłości. Uczy on maga, jak tworzyć wiele cudów w mentalnym, astralnym i fizycznym świecie poprzez dynamizację boskich cech, zwłaszcza boskiej miłości i miłosierdzia.

Fig. 218: *Rigolon* (13° Wagi) – jest inicjatorem wszelkiego rodzaju zalotów od zarania ludzkości. On sam, bądź poprzez swoje sługi, inspiruje człowieka w zakresie wszelkich możliwych zalotów. Jeśli mag chce nauczyć się sztuki

zalotów, jeśli chce być wszędzie uważany za sympatyczną osobę i jeśli chce dostać się do dobrego towarzystwa, to ten pryncypał może mu pomóc. Doradza on magowi jak uzyskać afekt określonej osoby, jak uzyskać jej przychylność etc.

Fig. 218: *Riqita* (14° Wagi) – jest mistrzem śpiewania. Jeśli mag tego chce, wyposaży on go w piękny głos, który będzie fascynował ludzi. Zatem pryncypał ten może być słusznie nazwany protektorem śpiewaków, niezależnie od tego, czy śpiewają zawodowo, czy też jest to ich wyjątkowe hobby w towarzystwie. Riqita ukazuje magowi sposoby i środki na pielęgnację własnego głosu.

Fig. 219: *Tapum* (15° Wagi) – ten pryncypał jest doskonałym artystą i może on wzbudzić w magu poczucie sztuki. Jest on oryginalnym inicjatorem wszystkiego, co ma związek z ozdabianiem i ornamentami – dekoracjami używanymi na święta, czy do szyb wystawowych etc. Jest on równocześnie inicjatorem wszelkiego rodzaju reklamy. Jeśli mag potrzebuje jego pomocy, ten pryncypał gotowy jest mu pomóc w każdej chwili.

Fig. 220: *Nachero* (16° Wagi) – kontroluje zdrowie i długość życia wszystkich zwierząt na ziemi. Jest on również duchem kontrolującym wszystkie instynkty. Zatem inspiruje on człowieka w zakresie metod leczenia i lekarstw przeciw różnym chorobom zwierząt. Pod jego kontrolą znajdują się wszyscy zoologowie, chirurdzy weterynaryjni i poskramiacze dzikich zwierząt. Nachero inspiruje maga w zakresie wielkiej różnorodności metod leczenia i lekarstw dla chorych zwierząt. Może on również przekazać wiele praktyk magicznych, jakie można zastosować na zwierzętach, na przykład takich, dzięki którym zwierzęta dojne dają więcej mleka, czy też takie praktyki, dzięki którym można je chronić przed niekorzystnymi wpływami etc.

Fig. 221: *Arator* (17° Wagi) – ten pryncypał jest inicjatorem wszystkich alkoholowych napojów. Od zarania czasu, poprzez intuicję uczył on człowieka jak wykonywać najróżniejsze rodzaje alkoholowych napojów, na przykład wino, miód pitny, piwo, likier etc., które mają wprawić człowieka w wesoły nastrój i sprawić, by łatwiej znosił swoje troski. Jednak nie można tego pryncypała pomylić z geniuszem przeciwnym tej sfery, który kontroluje notorycznych pijaków. Arator chroni wszystkich ludzi związanych z produkcją i sprzedażą napojów alkoholowych. Mag może uzyskać od tego pryncypała doskonałe przepisy na produkcję wina, piwa i likieru, a przede wszystkim określoną radę jak te napoje mogą być udoskonalone różnymi metodami. Odkrywa on również przed magiem magiczne przepisy i instrukcje na to, jak na przykład może on, używając połączenia elementów, zmienić wodę w wino; co więcej, może on udanie chronić się przed wszystkimi wpływami alkoholu zawartego w tych napojach, by nawet duże ilości alkoholu pozostawiały go trzeźwym.

Fig. 222: *Malata* (18° Wagi) – tłumaczy magowi tajemnice ludzkiej i zwierzęcej krwi. Mówi on nie tylko o klasyfikacji na grupy i czynniki RH – które są już znane współczesnej nauce medycznej – lecz również o wielu innych rzeczach z dziedzin nauki jak medycyna, chemia, fizjologia, psychologia, genetyka etc. Poza tym, Malata wtajemnicza maga w sekrety krwi z 119

magicznego i alchemicznego punktu widzenia, które, gdyby je spisać, wypełniłyby wiele tomów.

Fig. 223: *Arioth* (19° Wagi) – jest aniołem stróżem wszystkich kobiet na ziemi, które rodzą dzieci. Ten pryncypał, zawsze biorąc pod uwagę stan rozwoju i dojrzałość człowieka, inspirował go w zakresie różnych metod położnictwa, zaczynając od prymitywnych porodów,

do najbardziej współczesnych metod ginekologicznych. Jest on zatem protektorem

wszystkich ginekologów, położnych etc. Arioth skupia uwagę maga na różnych magicznych i sympatycznych metodach bezbolesnego porodu.

Fig. 224: *Agikus* (20° Wagi) – człowiek wciąż napotyka wiele problemów i tajemnic w elektro-chemii i nie zostaną one przed nim odkryte w najbliższej przyszłości. Jednak ten pryncypał może odkryć przed magiem wiele tajemnic w tym zakresie i powierzyć mu odpowiednią wiedzę. Agikus jest oryginalnym inicjatorem elektryczności galwanicznej.

Wykonując jego intuicyjne inspiracje, ludzie wynaleźli baterie, akumulatory, rozpuszczanie metali poprzez elektryczność, katalizatory etc. Elektro-homeopatia również należy do kompetencji tego pryncypała. Pozwolił mi on spojrzeć w przyszłość i zobaczyłem drobne ilości chemicznych składników zmieniające się w wielkie elektryczne ładunki o ogromnym napięciu i natężeniu, a wiedza o nich będzie miała ogromną techniczną i domową wartość dla ludzi. Podanie szczegółowego opisu w tym miejscu brzmiałoby niewiarygodnie i za bardzo przypominałoby bajkę. Zatem, by nie brzmieć śmiesznie, powstrzymam się od podania jakichkolwiek szczegółów. Kiedy ludzkość będzie bardziej dojrzała i rozwinięta, kilku wybitnych ludzi zostanie przez tego pryncypała zainspirowanych nowymi wynalazkami i odkryciami.

Fig. 225: *Cheikaseph* (21° Wagi) – uważany jest za oryginalnego inicjatora w zakresie matematyki na ziemi. Zakres kompetencji tego pryncypała sięga od najłatwiejszych operacji dodawania do najtrudniejszych matematycznych problemów wyrażonych poprzez

astronomiczne liczby, włączając w to podstawowe idee matematyki, miary i wagi w odniesieniu do materii. Od tego pryncypała mag może się na przykład nauczyć, jak ideę wyrazić w matematyczny sposób i z drugiej strony może on być poinformowany jak

intelektualnie gromadzić wiedzę o jakościach i ilościach. Cheikaseph wtajemnicza maga również w tak zwany czterobiegunowy klucz czterech podstawowych operacji

matematycznych, tj. dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia, w odniesieniu do nauki kabalistycznej, elementów mikro- i makrokosmosu. Cheikaseph jest bardzo potężnym pryncypałem i mag może się wiele od niego nauczyć.

Fig. 226: *Ornion* (22° Wagi) – jest inicjatorem w zakresie fizjologii. Nie tylko uczy on maga zwyczajnych faktów o fizjologii, lecz pozwala mu również spojrzeć na tę dziedzinę nauki z hermetycznego punktu widzenia. Ornion zaznajamia maga ze wszystkimi niezbędnymi naukowymi faktami, dzięki którym może on już po wyglądzie człowieka określić charakter i szczegóły osobowości. Dla informacji czytelnika wymienię kilka zdolności, jakie ten pryncypał może rozbudzić w magu: sztuka czytania z twarzy osoby (fizjonomia), sztuka czytania z czoła osoby, sztuka chiromancji, diagnozowanie z palców i paznokci, z oczu etc.

Fig. 227: *Gariniranus* (23° Wagi) – jest inicjatorem w zakresie fizyki. Wszystko, co zostało do dziś zbadane w tej dziedzinie, zdarzyło się dzięki intuicyjnej inspiracji tego pryncypała.

Mag może nie tylko nauczyć się od tej inteligencji o osiągnięciach fizyki w dalekiej przyszłości, lecz może również zostać wtajemniczony we wszystkie fazy metafizyki i otrzymać instrukcje jak to praktycznie wykorzystać. Ten pryncypał może również

wtajemniczyć maga w astrofizykę.

120

Fig. 228: *Istaroth* (24° Wagi) – jest protektorem lojalności. Utrzymuje on mężczyznę i kobietę w wierności. Jeśli mag chce, to z pomocą tego pryncypała bądź jego sług, może wpłynąć na każdą osobę, mężczyznę czy kobietę, by nigdy nie była ona niewierna. Może on również z pomocą tego pryncypała odkryć każde źródło niewierności czy też ukrócić je zanim się pojawi. Istaroth może zmienić największego wroga maga w jego najlepszego przyjaciela i zapewnić mu miłość, przyjaźń i sympatię każdej osoby.

Fig. 229: *Haiamon* (25° Wagi) – instruuje maga w zakresie transmutacji seksualnej mocy człowieka i powierza mu różne praktyki, które do tej pory pozostawały raczej nieznane.

Haiamon wie wszystko o najbardziej sekretnych tajemnicach w tym zakresie. Mag może się wiele nauczyć od tego pryncypała, na przykład to, jak zwiększyć czy zmniejszyć moc seksualną, jak przekształcić ją dla różnych magicznych praktyk w oryginalną substancję elementów etc. Może on również podać informacje na temat nowych, do tej pory nie znanych składników hormonów i wielu innych rzeczy.

Fig. 230: *Canali* (26° Wagi) – od zarania czasów był on inicjatorem w zakresie biżuterii każdego rodzaju. Poprzez swoje sługi kontroluje on wszelkie nowości w modzie odnośnie biżuterii, na przykład pierścionki, bransoletki, kamienie szlachetne, w skrócie każdy rodzaj biżuterii do noszenia. Pod protekcją tego pryncypała znajdują się wszyscy ludzie zajmujący się tworzeniem klejnotów, tj. ludzie z kopalni złota, złotnicy, jubilerzy etc. Mag może się od Canali nauczyć wielu interesujących rzeczy w tej materii.

Fig. 231: *Aglasis* (27° Wagi) – wszystko co ma związek z mlekiem w odniesieniu do ludzi i zwierząt, należy do kompetencji tego pryncypała, który słusznie jest uważany za strażnika dzieci i ssaków. Aglasis na przestrzeni czasu nauczył ludzkość doić zwierzęta i używać mleka nie tylko jako napoju, lecz również do wytwarzania innych produktów. Tym samym człowiek nauczył się tworzyć z mleka masło, ser itp. Przetwarzanie mleka jest wciąż bardzo dalekie od swojego możliwego szczytu i mag może zostać wprowadzony w nowości w tym zakresie.

Fig. 232: *Merki* (28° Wagi) – wszystkie zwierzęta żyjące w wodzie i ich propagacja należą do kompetencji tego pryncypała. Merki jest protektorem wszystkich rybaków na ziemi. Jest on odpowiedzialny za dobry i zły los w łowieniu ryb. Nauczył on ludzkość konserwowania ryb.

Ten przemysł również jest daleki od osiągnięcia swojej pełni i jest jeszcze do odkrycia wiele rzeczy, które zadziwią ludzi. Ten pryncypał uczy maga jak kontrolować wodne zwierzęta poprzez magię elementów i poprzez kabałę, jak można na przykład sprawić, by zebrały się w określonych miejscach etc. Co więcej, może on usłyszeć o wielu innych praktykach dotyczących kontrolowania zwierząt wodnych.

Fig. 233: *Filakon* (29° Wagi) – ten pryncypał zainspirował ludzkość w zakresie porządku i czystości. W ramach ewolucji człowieka, wszystko co połączone jest z higieną zdrowych i chorych znajduje się pod kontrolą tego pryncypała. Pod jego specjalną opieką znajdują się wszyscy ci ludzie, którzy mają do czynienia z higieną i medycyną. Filakon jest również twórcą faktu, że wiele chorób jest powodowanych przez infekcje; tworzy on dla człowieka środki, dzięki którym można je rozpoznać i obronić się przed nimi. Filakon jest protektorem i inicjatorem dla wszystkich bakteriologów, toksykologów i innych ludzi zajmujących się badaniami

chorób wywoływanych przez bakterie, zarazki, wirusy etc. Ten pryncypał zwraca uwagę maga na choroby, które w danym czasie uważane są za plagę ludzkości, a które są wywoływane przez infekcje. Nie tylko zaznajamia on maga z prawdziwą przyczyną choroby, lecz mówi mu również w tajemnicy, jak poradzić sobie z każdą chorobą. Jeśli mag tego zechce, to powie mu on o chorobach jeszcze nie znanych i o sposobach leczenia ich.

121

Fig. 234: *Megalogi* (30° Wagi) – jest w pewien sposób połączony z poprzednim pryncypałem: pilnuje wszystkich leczniczych źródeł na ziemi. Powoduje nawet, że zwierzęta w przypadku zranień wchodzą do określonych wód instynktownie. Przy pomocy Megalogi człowiek uczył

się od zwierząt jak leczyć się z różnych chorób i używał tych obserwacji dla swojej własnej korzyści. Wprowadzono zatem różne leczenia wodami leczniczymi, a wiele miejsc ze źródłami mineralnymi zostało przekształconych w kurorty dla dobra ludzi. Megalogi nie tylko prowadzi uwagę maga ku mineralnym źródłom, które jeszcze nie zostały odkryte, lecz wtajemnicza go również w całą dziedzinę hydroterapii i powierza mu praktyki, które wciąż nie są znane nauce.

*

Następne trzydzieści pryncypałów strefy oplatającej ziemię należy do *zodiakalnego znaku Skorpiona*, a ich pieczęcie należy rysować w kolorze czerwonym.

Fig. 235: *Aluph* (1° Skorpiona) – ten pryncypał jest protektorem ognia na naszej ziemi. W

pełni odkrywa on przed magiem wszystko, co powiązane jest z ogniem: wszystko z punktu widzenia magii, elektrycznego

fluidu, istot elementu ognia, salamander, jak również wszystkich wynalazków połączonych z praktycznym używaniem ognia w fizycznym świecie.

Fig. 236: *Schaluah* (2° Skorpiona) – uważany jest za oryginalnego inicjatora w zakresie elektryczności. Zaznajomił on człowieka z elektrycznością i z biegiem czasu sprawił, że określone osoby dokonywały wszelkiego rodzaju wynalazków w tej materii. Skoro wszystkie możliwości w zakresie elektryczności są bardzo dalekie od wyczerpania, to przyszły świat będzie ucieszony wieloma nowymi wynalazkami. Mag, który skontaktował się z tym

pryncypałem, może uzyskać szczegóły tego wszystkiego, zwłaszcza w odniesieniu do ważnych faktów nauki magii. Na przykład fluid elektryczny będzie w przyszłości odgrywał

wielką rolę na każdej płaszczyźnie, gdyż będzie stosowany w najróżniejszy sposób.

Fig. 237: *Hasperim* (3° Skorpiona) – ten pryncypał inspirował ludzi i zwierzęta instynktem zachowawczym. Zapewniał zwierzętom naturalne odpowiednie środki ochrony, by broniły się przed zagrożeniami. Jest on inspiracją zwierzęcych instynktów. Człowiek został przez niego skłoniony, by żyć ciężką pracą, wytrwałością i sumiennością. Zatem wszystko, co pobudza człowieka do parcia naprzód należy do kompetencji tego pryncypała. Mag sprzymierzony z tym pryncypałem będzie wyposażony przez niego, bądź przez jego sługi w ogromne moce i będzie nawet w stanie przenosić te moce na innych ludzi, co pozwoli im osiągnąć każdy cel w każdym czasie. Hasperim wie o wielu sekretach dotyczących ludzkiego intelektu i jest dość chętny by odkrywać je przed magiem, zależnie od jego dojrzałości i rozwoju.

Fig. 238: *Adae* (4° Skorpiona) – jest protektorem miłości dziecięcej, matczynej i rodzicielskiej oraz wszystkiego, co utrzymuje razem rodzinę. Przy pomocy tego pryncypała mag jest w stanie uporać się z każdą kłótnią czy scysją w rodzinie. Adae jest przygotowana, by nauczyć maga, jak eliminować każdą kłótnię poprzez nabycie różnych praktyk.

Fig. 239: *Helmis* (5° Skorpiona) – w kompetencji tego pryncypała znajduje się wszystko związane z mlekiem na tej ziemi w odniesieniu do człowieka, jak i zwierząt. Chroni on i pielęgnuje wszystkie matki, które karmią swoje dzieci. Wszystkie ssaki na ziemi chronione są przez tego pryncypała. Zasięg jego kompetencji jest bardzo szeroki. Na przestrzeni czasu nauczył on używać mleka jako pokarmu. Zainspirowany przez tego pryncypała, człowiek nauczył się używać mleka zwierząt nie tylko jako napoju, lecz również dla wyrobu produktów mlecznych. Helmis inspirował człowieka do wprowadzenia diety mlecznej dla różnych rodzajów chorób i wytwarzania z mleka różnych rodzajów lekarstw. Wiele rzeczy

związanych z przetwórstwem mleka, które nie zostaną powszechnie znane w bliskiej przyszłości, może być odkryte przed magiem przez tego pryncypała.

Fig. 240: *Sarasi* (6° Skorpiona) – jest pierwotnym inicjatorem wszelkich ludzkich ideałów, niezależnie od tego, czy dotyczy to świata fizycznego, astralnego, czy mentalnego. W

zależności od dojrzałości i rozwoju ludzkości, ten pryncypał, poprzez swoje sługi, kontroluje najróżniejsze ideały każdej osoby i stwarza sytuacje i możliwości dla realizacji ideału w świecie mentalnym, astralnym bądź fizycznym, w mniejszym lub większym zakresie. Sarasi dostarcza człowiekowi

odpowiedniego entuzjazmu i wytrwałości dla realizacji danego ideału w zależności od dojrzałości tej osoby i jej losu. Ten pryncypał może również nauczyć maga wielu rzeczy: na przykład jak różne ideały rodzą się w naszym świecie i jak z niego znikają; co więcej, Sarasi powie mu o ideałach, które pojawią się dopiero w dalekiej przyszłości.

Fig. 241: *Ugefor* (7° Skorpiona) – ten pryncypał kontroluje intelekt człowieka i kieruje wszystkimi jego intelektualnymi zdolnościami. Zależnie od dojrzałości i rozwoju człowieka, zaznajamia go on z różnymi faktami wiedzy. Zależy to również od zadania, jakie zostało nałożone na człowieka by zrealizował je na tej ziemi. Ugefor powierza magowi sposób, w jaki można oświecić ludzki intelekt i jak można nabyć niezwykłą pamięć. Wszelka wiedza, jaka może być uchwycona przez ludzki intelekt, dostępna jest dla maga poprzez tę inteligencję.

Fig. 242: *Armillee* (8° Skorpiona) – chroni człowieka przed wszystkimi chorobami infekcyjnymi i sprawia, że dba on o siebie, by był w stanie zawsze opierać się infekcji. Jeśli jest to konieczne z powodów karmicznych, czy też taki jest los osoby, to ten pryncypał nie zapobiegnie infekcji. Armillee uczy maga wielu środków ochrony przed najróżniejszymi rodzajami chorób infekcyjnych z magicznego punktu widzenia. Skoro istnieje również możliwość mentalnego czy astralnego wpływu, Armillee instruuje maga również w tym zakresie: uczy go jak chronić się, zapoznawszy się ze specjalnymi praktykami magicznymi, przed negatywnymi astralnymi wpływami i przed wpływami negatywnych istot.

Fig. 243: *Ranar* (9° Skorpiona) – wszyscy ludzie zajmujący się duchową wiedzą, chronieni są przez tego pryncypała przed obsesją bądź przed wszelkimi innymi ubocznymi,

niekorzystnymi czynnikami psychicznymi. Ten pryncypał ma do swojej dyspozycji

najróżniejsze metody, które umożliwiają komunikację z niewidzialną częścią każdej sfery.

Zaznajamia on maga ze specjalnymi praktykami mentalnej i astralnej podróży i uczy go specjalnych sposobów na wyniesienie swojego astralnego i mentalnego ciała do różnych sfer.

Mag może zatem uważać tę inteligencję za inspirację różnych magicznych praktyk na drodze do doskonałości.

Fig. 244: *Caraschi* (10° Skorpiona) – chroni i inspiruje wszystkich ludzi zajmujących się medycznym magnetyzmem. Caraschi pokazuje magowi wiele metod magicznej medycyny, czy to przenoszenia *odu* – witalizowanego magnetyzmu życia – czy też leczenia praną, bez żadnego ryzyka dla leczącego. Można by napisać całe tomy o zakresie kompetencji tej inteligencji. Jednak to od maga zależy, czy chce on być inspirowany przez tego pryncypała i uzyskać informacje z pierwszej ręki.

Fig. 245: *Eralier* (11° Skorpiona) – przekona maga, że wykonanie kamienia filozoficznego nie jest alegorią i symboliczno-ezoteryczną spekulacją. Mag nauczy się od tego pryncypała przygotowania kamienia filozoficznego w jego najróżniejszych stopniach dla najróżniejszych celów. Co więcej, przekazane mu zostaną metody przekształcania metali, szczególnie poprzez proces suchy. Osoba w jakimś zakresie znająca alchemię będzie wiedziała, co jest przez to

rozumiane. Przygotowanie i realizacja kamienia filozoficznego opiera się na wielu metodach.

Eralier może je powierzyć magowi.

Fig. 246: *Sagara* (12° Skorpiona) – jest inicjatorem wszystkich magów. Mag, który skontaktuje się z Sagara, otrzymuje wartościowe instrukcje odnośnie tego, jak wpływać na ludzi i zwierzęta w magiczny, jak również i kabalistyczno-teurgiczny sposób.

Fig. 247: *Trasorim* (13° Skorpiona) – Słońce jest życiem. Człowiek został zainspirowany tą ideą przez tego pryncypała. Pozwolił on na przestrzeni czasu dokonywać wynalazków, które wykorzystują moc słońca. Trasorim uczy maga używać promieni słonecznych poprzez zastosowanie kolorowych filtrów dla różnych metod medycznych. Ta inteligencja może być zatem uważana za inicjatora leczenia kolorowym światłem. Lekarstwa, znajdujące się pod wpływem zabarwionego światła słonecznego, w analogii do uniwersalnych praw, ukazują lepszą jakość i zawartość oraz mają lepszy dynamiczny skutek niż lekarstwa tworzone w normalny sposób. Ten pryncypał powierza magowi wiele magicznych metod, dzięki którym zabarwione światło słońca można użyć nie tylko dla celów medycznych i dla dynamizacji lekarstw, lecz również dla różnych magicznych operacji.

Fig. 248: *Schulego* (14° Skorpiona) – jest mistrzem imitacji w tym fizycznym świecie.

Nauczył on na przykład ludzi imitować kamienie szlachetne. Wynalezienie szkła, porcelany, sztucznej skóry, gumy i wielu innych syntetycznych sztucznych produktów miało miejsce poprzez inspirację tego pryncypała. W asyście Schulego, mag może zobaczyć w akashy, jakie ludzkie wynalazki pojawią się w dziedzinie sztuki imitacji i bez wątpienia zgodzi się, że zasób wynalazków jest nieograniczony. Pod

przysięgą tajemnicy, ta inteligencja powierzy również magowi metody ich produkcji.

Fig. 249: *Hipolopos* (15° Skorpiona) – wszystkie gry służące rozrywce ludzi wszystkich ras, wywodzą się z inspiracji tego pryncypała i Hipolopos pozostanie w przyszłości inicjatorem wszystkich gier dla młodych i starych, dla żartów, zakładów, wydarzeń sportowych etc. Ten pryncypał jest również inicjatorem wszystkich zabawek dla dzieci. Gry karciane i inne gry salonowe są również w jego kompetencji.

Fig. 250: *Natolisa* (16° Skorpiona) – jest protektorem pszczół. Nauczył on człowieka sztuki pszczelarskiej i używania miodu. W najstarszych dniach ludzie nie mieli cukru, więc używali miodu. Dzięki inspiracji Natolisa, człowiek nauczył się produkować z miodu różne słodycze.

Później, kiedy hodowanie pszczół nie wystarczało na pokrycie zapotrzebowania na substancje słodzące, Natolisa ponownie skłonił człowieka do uzyskania cukru z innych substancji i sprawił, że odnalazł on trzcinę cukrową w Oriencie i buraki cukrowe w krainach o mniej korzystnym klimacie i te produkty od tamtego czasu służyły za surowce do wyrobu cukru.

Mag może usłyszeć wiele interesujących rzeczy o produkcji cukru i innych cukropodobnych substancji, które do tej pory nie są jeszcze znane ludziom. Może też usłyszeć o leczeniu chorób spowodowanych brakiem bądź nadmiarem cukru w organizmie.

Fig. 251: *Butharusch* (17° Skorpiona) – zadaniem tego pryncypała jest sprawiać, by człowiek nie tylko jadł surowe owoce, lecz również by je przetwarzał i konserwował. Na przestrzeni czasu nauczył on człowieka przygotowywać posiłki przy pomocy elementu ognia, tj. piekąc, gotując,

dusząc etc. Ponadto nauczył wypiekać chleb, przyrządzać słodycze, odkrywać nowe mięsne potrawy i doprowadził człowieka do obecnych osiągnięć w sztuce gotowania.

Butharusch jest zatem słusznie uważany za inicjatora sztuki gotowania i pieczenia.

Fig. 252: *Tagora* (18° Skorpiona) – jest mistrzem miłości erotycznej. Jest on odpowiedzialny za wzbudzanie sympatycznych uczuć pomiędzy mężczyzną a kobietą i utrzymywaniem ich.

Ten pryncypał daje magowi specjalne instrukcje dotyczące tego, jak uczynić się kochanym przez mężczyzn i kobiety, jak przywoływać sympatię osoby czy też jak osiągać pokój w rodzinie etc. Tagora zna również wiele magicznych środków na przywołanie miłości i może poinformować maga również o nich.

Fig. 253: *Panari* (19° Skorpiona) – chemia metalurgiczna należy do kompetencji tego pryncypała. Nauczył on człowieka uzyskiwać różne metale z rud, pomagał mu rozpoznawać różne metaliczne elementy, nauczył go tworzyć amalgamaty metali etc. Panari ma do dyspozycji różne przepisy na obróbkę i amalgamację metali, jak również na rozkład metali na różne chemiczne produkty, syntetyczne substancje i lekarstwa. Ta inteligencja powierzy magowi prawie nieskończoną liczbę sekretów w tej dziedzinie.

Fig. 254: *Nagar* (20° Skorpiona) – podobnie do Panari, ten pryncypał również nauczy maga przygotowywania różnych lekarstw z najróżniejszych rodzajów metali i ich połączeń. Nagar jest wielką inspiracją dla wszelkich lekarstw, które mogą być wytworzone w procedurach syntetycznych. Mag

może zwiększyć swoją wiedzę, jeśli pozwoli, by Nagar nauczył go w jaki sposób określone metale mogą być użyte dla celów medycznych.

Fig. 255: *Kofan* (21° Skorpiona) – ten, kto ze szczerością serca zwraca się do tego pryncypała, będzie miał spełnione wszystkie leżące w jego możliwościach życzenia. Jego specjalnością jest zmienianie złych warunków życia na lepsze i tworzenie ludzkiego zadowolenia. Informuje on maga o sposobach i środkach, dzięki którym może on ulepszyć swoje własne standardy życia i mówi mu do jakiego stopnia jego los jest kontrolowany przez karmę, a w jakim stopniu Boska Opatrzność pozwala na jakąkolwiek ingerencję. Skoro mag jest w większości panem własnego losu, zazwyczaj to losy innych ludzi mag będzie chciał

złagodzić przy pomocy tego pryncypała.

Fig. 256: *Schaluach* (22° Skorpiona) – ten pryncypał wyposażony jest prawie w takie same zdolności i moce jak poprzedni. Udziela on człowiekowi rady i pomocy poprzez intuicję w nawet najtrudniejszych sytuacjach życia, gdzie w normalnych warunkach nie ma możliwości ucieczki. Ta inteligencja odnajduje właściwe remedium w każdej sytuacji i przekazuje je magowi poprzez intuicję.

Fig. 257: *Sipillipis* (23° Skorpiona) – uważany jest za specjalnego pryncypała strefy oplatającej ziemię, gdyż może on nauczyć maga mocy wiary i przekonania. Nabywszy te dwie boskie zdolności, mag jest w stanie tworzyć największe cuda w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym. Sipillipis doradza magowi jak szybko i bezpiecznie osiągać moc wiary i przekonania.

Fig. 258: *Tedea* (24° Skorpiona) – jest doskonałym ekspertem w diagnozie, jak również i w analizie i może

nauczyć maga wszystkich przyczyn chorób w ciele mentalnym, astralnym i fizycznym. W tym samym czasie może on zaznajomić go ze środkami, które usuwają

przyczyny choroby i dysharmonii. Mag zainteresowany medycyną może od Tedea nabyć taką wiedzę, że będzie on w stanie stać się ekspertem w diagnozie i leczeniu medycznym.

Fig. 259: *Semechle* (25° Skorpiona) – ten pryncypał również wtajemnicza maga we wszystkie metody medycyny naturalnej, niezależnie od tego, czy dotyczy to ziół, leczenia wodą, dbania o ciało czy innych metod naturalnej medycyny, czy nawet takich rzeczy, które nie są obecnie jeszcze w ogóle znane.

Fig. 260: *Radina* (26° Skorpiona) – jest specjalnym ekspertem w zakresie teurgii, tj. kabały i wszystkie teurgiczne metody leczenia na tej planecie są przedmiotem jego kompetencji. Wie 125

on jak poprzez kabałę wyleczyć najcięższe choroby. Powierza on magowi wiele kabalistycznych formuł na leczenie ciężkich chorób, więc mag może skompilować całą książkę formuł dla własnego użytku. Jeśli mag chce, to Radina może go nauczyć leczenia ludzi poprzez cuda, tj. przy pomocy kabały.

Fig. 261: *Hachamel* (27° Skorpiona) – jest doskonałym astronomicznym ekspertem i ekspertem w orientacji. Nauczył człowieka patrzeć w gwiazdy i określać strony świata poprzez ich konstelacje. Ta wiedza miała wcześniej szczególnie dużą wartość w nawigacji.

Hachamel jest również pierwotnym inicjatorem kompasu i igły magnetycznej, bez istnienia których nawigacja nie byłaby możliwa. Na przestrzeni czasu ten pryncypał sprawiał, że człowiek odnajdował inne moce i wynalazki, które pomagały mu w orientacji. Wszystkie urządzenia miernicze do określania głębokości morza i ciśnienia wody

należą do kompetencji tego pryncypała i będą również przekształcone w przyszłości.

Fig. 262: *Anadi* (28° Skorpiona) – jest specjalistą w hydroterapii. Podobnie jak trzydziesty pryncypał zodiakalnego znaku Wagi, Megalogi, również i Anadi jest odpowiedzialny za wszystkie metody leczenia wodą. Uczy on maga, jak używać elektromagnetycznego fluidu w połączeniu z wodą, dla leczenia najróżniejszych chorób. Pokazuje on mu również jak termicznymi stymulantami usuwać przyczyny chorób i tworzyć warunki harmonii i zdrowia w ciele człowieka. Ten pryncypał informuje maga o wielu metodach hydroterapii, które do tej pory są nieodkryte, o ile mag jest zainteresowany tą dziedziną.

Fig. 263: *Horasul* (29° Skorpiona) – kontroluje wszystkie sztuczne regulacje wody na naszej ziemi. Inspiruje on człowieka, jak używać mocy wody, jak na przykład zainstalować sztuczne nawadnianie gleby, czy jak kontrolować sztuczne koryto rzeki, czy zbiornik. Horasul jest inspiracją dla najprostszych młynów wodnych, tak samo jak i najnowocześniejszych hydroelektrowni, kanałów zbudowanych dla przepływu statków itp. Powierza on magowi wiele nowinek dotyczących regulowania wody i użycia wody w odległej przyszłości.

Fig. 264: *Irmano* (30° Skorpiona) – każde stworzenie żyjące w wodzie należy do kompetencji tego pryncypała. Jeśli mag jest na przykład zainteresowany łowieniem ryb, może od Irmano uzyskać odpowiednie metody, dzięki którym można powodować, że ryby będą zbierać się w określonym miejscu, by można je było bez problemu łapać, czy też by można było tamować i kontrolować rybę w taki sposób, że pozwoli się ona wziąć w dłonie. W skrócie, każde zwierzę żyjące w wodzie, niezależnie od tego, czy jest to wąż morski, krokodyl czy rekin, znajduje się w jego mocy.

*

Poniższe trzydzieści pryncypałów strefy oplatającej ziemię należy do *zodiakalnego znaku Strzelca*, a ich pieczęcie należy rysować w kolorze niebieskim.

Fig. 265: *Neschamah* (1° Strzelca) – poprzez intuicję i inspirację tej inteligencji, ludzie odkryli sposób na obróbkę metali przy pomocy ognia i wody, tj. utwardzając je, aż ostatecznie osiągnięto obecny stan produkcji stali i utwardzania metali. Z biegiem czasu ludzkość odkryje nowe, pełniejsze procedury utwardzania metali, które obecnie muszą pozostać nieznane.

Fig. 266: *Myrmo* (2° Strzelca) – para wodna i różne możliwości jej użycia zostały człowiekowi przedstawione przez tego pryncypała, czy to w zakresie odparowywania płynów dla różnych celów, czy też dla produkcji najbardziej nowoczesnych silników parowych. We właściwym czasie, Myrmo zainspiruje wielu wynalazców udoskonaleniami, zmianami i nowościami w tej dziedzinie.

Fig. 267: *Kathim* (3° Strzelca) – kontroluje wszystkie owoce ziemi. Nie wiedząc o tym, ludzie byli przez tego pryncypała inspirowani nie tylko do jedzenia owoców w ich naturalnym stanie, tj. gdy staną się dojrzałe, lecz również by cieszyć się darami natury, gdy ona odpoczywa i żadnych owoców nie wydaje. Niektóre rodzaje owoców zaczęły więc być na początku suszone, a potem gotowane i konserwowane. Następnie człowiek zaczął używać owoców w jeszcze jeden sposób: przerabiając je na dżemy, soki etc. Zapas przepisów i nowości w zakresie używania owoców, jaki posiada Kathim, jest prawie nieskończony.

Fig. 268: *Erimites* (4° Strzelca) – misją tej inteligencji jest sprowadzanie pokoju na ziemię i między ludzi. Ideały, których celem jest prawdziwy pokój ludzkości, są prowadzone i wzmacniane przez Erimites. On zawsze z przyjemnością powierza magowi sposoby, w jakie poprzez pierwiastek akashy można wytworzyć dobre wpływy, by rozbudzać pokojowe idee.

Fig. 269: *Asinel* (5° Strzelca) – przynoszenie każdemu szczęścia jest przyjemną misją i Boska Opatrzność obdarzyła nią tę inteligencję strefy oplatającej ziemię. Mag, który jest w kontakcie z Asinel, może być pewien, że będzie miał szczęście we wszystkim, gdy będzie go potrzebował, niezależnie od tego, czy będzie to dotyczyło miłości, hazardu, czy innych spraw.

Lecz przy pomocy tego pryncypała lub jego sług, mag jest nie tylko w stanie wzbudzać szczęście w sobie samym; może on również sprowadzać je do innych ludzi, którzy nie zajmują się magią. Asinel pozwala również magowi zrozumieć, do jakiego stopnia może on używać swoich własnych mocy oraz jak daleki zakres oddziaływania ma ten pryncypał.

Fig. 270: *Geriola* (6° Strzelca) – będąc specjalnym ekspertem w zakresie wszystkich cech cech moralności na naszej ziemi, ten pryncypał odkrywa przed magiem prawdziwe sekrety magicznej równowagi. Uczy go właściwego użycia introspekcji i skupia jego uwagę na zdolności i moce będące rezultatem introspekcji. Gdy wykona introspekcję według instrukcji podanych przez Geriola w odniesieniu do siebie i innych ludzi, mag nabędzie ogromną moc intuicji i prawdziwego poznania pierwiastka akashy. Mag może się od tej inteligencji nauczyć wielu faktów dotyczących mądrości i sprowadzić je do swojego intelektu.

Fig. 271: *Asoreg* (7° Strzelca) – pryncypał ten uczył ludzi na ziemi sztuki tworzenia wizualnych impresji w różnorodny sposób, czy to poprzez wykuwanie, pisanie, wyszywanie, rysowanie czy malowanie. Fotografia, kino i film również należą do kompetencji tego pryncypała, tak samo jak telewizja, w której to dziedzinie ma w przyszłości nadejść wiele wynalazków. Asoreg instruuje również maga jak można sprawić, by obrazy były widoczne na najdalsze odległości, by nawet niewykształcone oko było w stanie je widzieć.

Fig. 272: *Ramage* (8° Strzelca) – poza innym rzeczami, ma on kontrolować 28 stacji księżyca na naszej ziemi. Od Ramage można uzyskać najlepszą informację na temat rytmu i

okresowości. Jest on zawsze gotowy odkryć przed magiem sekrety 28 stacji księżyca i ich wpływu na ludzkie życie w aspektach fizycznych, astralnych i mentalnych oraz pokazać mu, w jaki sposób może on praktycznie wykorzystywać wszelką uzyskaną wiedzę.

Fig. 273: *Namalon* (9° Strzelca) – ochrania wszystkich ludzi szalonych i przy pomocy swoich sług, wszystkich ludzi, których ze względu na ich los nie może spotkać nic złego. Lunatycy znajdują się pod jego ochroną, by podczas swoich ataków nic im się nie stało; tak samo jest w przypadku ludzi cierpiących na taniec św. Wita, epilepsję etc. Mag uczy się od tego pryncypała o przyczynach wszystkich tych rzeczy, jak również i o sposobach ich udanego leczenia.

Fig. 274: *Dimurga* (10° Strzelca) – jest strażnikiem podróżników, zwłaszcza tych, którzy podróżują po morzu, jakimkolwiek rodzajem statku. Dimurga jest dość chętny by informować maga o indywidualnych talizmanach i ich

wykonaniu, które zapewni mu schronienie i pomoc podczas podróży. Jeśli mag jest na pokładzie statku i wyposażony jest w ochronny talizman Dimurga, przeżyje najsilniejszy huragan nie narażając się niebezpieczeństwo utonięcia.

Fig. 275: *Golog* (11° Strzelca) – będąc doskonałym inicjatorem w zakresie magii ewokacji, ten pryncypał wtajemnicza maga w sekretne metody dotyczące ewokacji wszystkich rodzajów istot. Przed wysoce etycznie rozwiniętym magiem odkryje on potężne magiczne słowa, które zmuszą każdą istotę, pozytywną czy negatywną, do absolutnego posłuszeństwa. Mag może nauczyć się od tej inteligencji jeszcze wielu innych rzeczy o syntezie magii ewokacji.

Fig. 276: *Ugali* (12° Strzelca) – przez to, że ten pryncypał jest inicjatorem w zakresie magii wysokiej, która prowadzi do największej mądrości, trudno jest się z nim skontaktować, gdyż zazwyczaj wysyła on w zastępstwie swoje sługi. Jedynie doskonałemu magowi uda się uzyskać bezpośredni kontakt z Ugali. Jeśli jednak magowi się to już raz uda, będzie miał do dyspozycji najlepszego inicjatora w zakresie najwyższej magii, zwłaszcza magii sferycznej, i będzie przez niego wtajemniczony w najbardziej sekretne nauki, które odkryją przed nim najwyższą mądrość.

Fig. 277: *Elason* (13° Strzelca) – podobnie jak w przypadku Ugali, trudno jest się z nim skontaktować. Jeśli magowi uda się to, to ten wysoki inicjator odkryje przed nim sekretne magiczne i kabalistyczne metody, dzięki którym będzie w stanie zrealizować wszystkie swoje najwyższe ideały.

Fig. 278: *Giria* (14° Strzelca) – do kompetencji tego pryncypała należą sprawy handlowe i pieniężne, włączając w to wykonywanie monet ze wszystkich rodzajów metali. Ten pryncypał

rozwijał w tym zakresie człowieka stosownie do jego stopnia dojrzałości i zaplanowanego czasu. Może on podać magowi wszelkie informacje w tym zakresie.

Fig. 279: *Hosun* (15° Strzelca) – wszystkie rodzaje metod edukacyjnych stosowanych dla ludzi młodych i starych, wywodzą się z inspiracji tego pryncypała, który równocześnie jest inicjatorem wszystkich szkół, począwszy od najstarszych szkół dla proroków, a na współczesnych czasach skończywszy. Od Hosun mag dowie się wszystkiego, co dotyczy wychowywania dzieci. Mag proszący tę inteligencję o pomoc, będzie w stanie zdać każdy egzamin szkolny.

Fig. 280: *Mesah* (16° Strzelca) – jest inicjatorem wszelkich zwyczajów i rytów wszystkich ludzi dokoła świata, zwłaszcza tych dotyczących zalotów, uprawiania miłości i małżeństwa.

Pozwala on magowi zapoznać się ze wszystkimi zwyczajami i rytami, które były używane od zarania dziejów do dnia dzisiejszego, jak również z tymi zwyczajami i rytami, których ludzie będą używać w odległej przyszłości.

Fig. 281: *Harkinon* (17° Strzelca) – wszystkie sieroty, wszyscy opuszczeni, wydaleni i nienawidzeni znajdują się pod szczególną ochroną tego pryncypała. Zależnie od ich karmy, pomaga on im wszystkim łatwiej znosić swój ciężar i pomaga we wszystkich przypadkach, gdy Boska Opatrzność na to pozwoli. Mag może od tego pryncypała uzyskać radę i pomoc dla takich ludzi.

Fig. 282: *Petuno* (18° Strzelca) – jest strażnikiem wszystkich myśliwych i tych wszystkich ludzi, którzy zajmują się łapaniem dzikich zwierząt. Jest on inspiracją dla stosownych broni i innych narzędzi koniecznych dla złapania chorych czy dzikich zwierząt.

Fig. 283: *Caboneton* (19° Strzelca) – astronomia, astrologia i wszystkie nauki pokrewne należą do kompetencji tego pryncypała. Szczegółowo tłumaczy on magowi syntezę

astronomii i astrologii. Przy pomocy Caboneton, mag uczy się poznawać widzialną część wszechświata, tj. gwieździste niebo i jest instruowany w zakresie wpływów i skutków konstelacji na naszej ziemi, o losie indywidualnych osób i o losie całych narodów.

Fig. 284: *Echagi* (20° Strzelca) – służy pomocą i radą w przypadku takich chorób jak epilepsja, rak, choroby kręgosłupa, taniec św. Wita etc., których przyczyn do dzisiaj nie odnaleziono, a tym samym wciąż uważane są one za nieuleczalne. Echagi pozwala magowi rozpoznawać przyczyny ciężkich i ukrytych chorób, a równocześnie powierza mu metody wytwarzania środków odpowiednich dla ich wyleczenia.

Fig. 285: *Batirunos* (21° Strzelca) – specjalnym zadaniem tego pryncypała jest dawać człowiekowi błogość, pokój, przyjemność i rozkosz. Ten pryncypał, bądź jego sługi, jest inspiracją szczęśliwych momentów, który powoduje wszystko, co uszczęśliwia człowieka.

Batirunos odpowie na wszystkie takie pytania w pełni satysfakcjonując maga.

Fig. 286: *Hillaro* (22° Strzelca) – jest reprezentantem sprawiedliwości. Może on wypełnić dla maga wszystko, co wymaga prawdziwej sprawiedliwości, czy to w sprawach prawnych czy innych. Mag uzyska pełną pomoc tego pryncypała we wszystkich sprawach sądowych.

Fig. 287: *Ergomion* (23° Strzelca) – jest inspiracją w zakresie nauki koloru i instruuje maga dogłębnie nie tylko w zakresie produkcji kolorów, lecz również ich mieszania. Jeśli mag zainteresowany jest malarstwem, to może uzyskać niezrównane przepisy na mieszanie kolorów, atramentów, tuszu etc. w odniesieniu do ich tworzenia, jak również i praktycznego zastosowania. Ergomion jest również ekspertem w syntetycznej, nieorganicznej chemii i może informować maga również w tym zakresie.

Fig. 288: *Ikon* (24° Strzelca) – odkrywa przed magiem tajemnice magicznej równowagi ciała, duszy i ducha w ich odniesieniu do pierwiastka akashy. Tłumaczy magowi czym jest prawdziwa introspekcja, jak ważna jest ona dla osiągnięcia magicznej równowagi i że bez introspekcji fizyczne, psychiczne i duchowe kształcenie, prawdziwe rozpoznawanie uniwersalnych prawd, jest niemożliwe.

Fig. 289: *Alosom* (25° Strzelca) – strzeże głębokich tajemnic milczenia i mocy oraz zdolności tworzonych przez milczenie jako przez stan negatywny. Alosom jest zatem pryncypałem magii milczenia.

Fig. 290: *Gezero* (26° Strzelca) – jest przewodnikiem ludzkiego sumienia, jego wzbudzenia w człowieku w określonym czasie czy w określonych sytuacjach. Mag wie, że każdy przejaw sumienia jest ekspresją pierwiastka akashy, który ukazuje się, jako wewnętrzny głos w człowieku. Gezero i jego sługi zazwyczaj widzą, że nawet największy przestępca doświadcza przebłysków sumienia, które prowadzą go do rozsądku.

Fig. 291: *Agasoly* (27° Strzelca) – magia zjawisk należy do kompetencji tego pryncypała, który może magowi dawać wskazówki, instrukcje i nawet praktyczną pomoc w tym zakresie.

W asyście Agasoly i jego sług, mag jest w stanie wywołać najbardziej nieprawdopodobne magiczne zjawiska. To Agasoly zainspirował człowieka by kopiował wiele okultystycznych zjawisk poprzez wynalazki techniczne. Jest on zatem uważany za pierwotnego inicjatora wszelkiej aparatury magicznej. Jest ona używana przez amatorów i czarowników na scenie, którzy poprzez zmylenie zmysłów i zdolności manualne, próbują sprawić, by widzowie 129

uwierzyli w ich prawdziwe magiczne moce i zdolności. Przy pomocy Agasoly, mag jest w stanie dokonywać wielu technicznych wynalazków, dzięki którym można imitować zjawiska okultystyczne.

Fig. 292: *Ekore* (28° Strzelca) – jest przewodnikiem losu każdego człowieka. Mag, który ewokuje tego pryncypała, dzięki jego pomocy będzie w stanie rozróżniać pomiędzy przeznaczeniem a wolną wolą. Ekore może bez wątpienia zmieniać los dowolnej osoby, jeśli mag go o to poprosi. Może on przekazać magowi, jak daleko rozszerzy się jego osobista wola w odniesieniu do określonego zadania.

Fig. 293: *Saris* (29° Strzelca) – uczy magii ładowania talizmanów i amuletów poprzez projekcję zgromadzonego światła bądź zgromadzonych elementów. Daje on również magowi dokładne informacje na temat tego, jak odpędzać istoty różnych sfer.

Fig. 294: *Elami* (30° Strzelca) – ten pryncypał i jego sługi opiekują się wszystkimi wodami umieszczonymi pod powierzchnią ziemi. Mag może się od niego dowiedzieć jak i w jakim stopniu można znajdować podziemne mineralne źródła bez używania normalnej aparatury lokalizacyjnej. Dzięki pomocy tej inteligencji, mag jest w stanie odnajdywać wodę pitną nawet na najbardziej suchej pustyni bez używania różdżki, o ile oczywiście gdzieś w pobliżu

znajduje się woda pod powierzchnią ziemi. Pod ochroną Elami znajdują się wszyscy pracownicy zajmujący się wykrywaniem i wykorzystywaniem podziemnych wód.

*

Poniżej znajduje się trzydzieści pryncypałów strefy oplatającej ziemię należących do *zodiakalnego znaku Koziorożca*. Ich pieczęcie należy rysować w kolorze czarnym.

Fig. 295: *Milon* (1° Koziorożca) – wprowadza maga do Boskiej Magii, zwłaszcza do Magii Akashy i uczy go jak w magiczny sposób świadomie tworzyć w akashy różne przyczyny, by wywołać określone skutki w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym. Gdy tylko mag całkowicie kontroluje ten rodzaj magicznej praktyki, jest on w stanie tworzyć w pierwiastku akashy przyczyny na długo przed ich realizacją, nawet wiele lat naprzód. Dzięki temu mag staje się doskonałym mistrzem w dziedzinie kontrolowania losu i ma swoją własną karmę, jak i karmę innych ludzi, w swoich rękach. Ze względu na swój etyczny rozwój, mag nigdy nie stworzy takich przyczyn, które miałyby negatywne skutki w jakiejkolwiek z trzech płaszczyzn. Takiemu magowi zostanie powierzona ogromna ilość sekretów.

Fig. 296: *Melamo* (2° Koziorożca) – pomaga magowi wznieść swoją własną osobowość, co daje mu szczyt duchowych mocy, tym samym pozwalając mu dowolnie wpływać na ludzi i zwierzęta. Melamo zna magiczne praktyki, dzięki którym osoba może przejść do najwyższej płaszczyzny mocy. Jeśli mag będzie zainteresowany zwiększeniem swoich własnych mocy, Melamo i jego sługi z przyjemnością mu w tym pomogą.

Fig. 297: *Porphora* (3° Koziorożca) – podobnie jak wielu innych pryncypałów strefy oplatającej ziemię, o których już wspomnieliśmy, Porphora jest doskonałym inicjatorem w zakresie magii sympatii i magii mumicznej. Każdy pryncypał poda magowi różne instrukcje i metody dla jego praktycznych operacji. Porphora informuje maga o wielu praktykach do tej pory mu nie znanych, na przykład o użyciu kondensatorów fluidów w magii sympatycznej etc.

130

Fig. 298: *Trapi* (4° Koziorożca) – pomaga magowi łatwiej znosić ciosy losu i rozczarowania, zwłaszcza w odniesieniu do przyjaźni, miłości i małżeństwa. Zatem mag połączony z tym pryncypałem nigdy nie musi bać się takich rozczarowań w życiu.

Fig. 299: *Jonion* (5° Koziorożca) – uważany jest za tajemniczego pryncypała strefy oplatającej ziemię. Jest on strażnikiem wszystkich tych, którzy już znajdują się w następnym świecie, czyniąc przygotowania dla ich reinkarnacji. W niewidzialnym świecie, tj. w strefie oplatającej ziemię, gdzie żyją zmarli, istotom, które mają się reinkarnować w naszym fizycznym świecie, przypisuje on miejsce i otoczenie dopasowane do ich rozwoju. Instruuje je również jak wytworzyć więź sympatii pomiędzy sobą, a dojrzewającym owocem w łonie matki.

Fig. 300: *Afolono* (6° Koziorożca) – będąc władcą merkuriańskiej kabały, pryncypał ten instruuje maga w zakresie kabalistycznej transpozycji wpływów sfery Merkurego na strefę oplatającą ziemię, a stamtąd na nasz fizyczny świat, na mentalne, astralne, jak również i fizyczne ciała. Od Afolono mag może się również nauczyć, jak uzyskać wyjątkowo

receptywny umysł, tj. oświecenie we wszystkich dziedzinach wiedzy naszej ziemi.

Fig. 301: *Parachu* (7° Koziorożca) – w tym pryncypale doskonałą inspirację odnajdą wszyscy ludzie zajmujący się dramatem, tragedią etc., jako pisarze bądź jako aktorzy. Jeśli prawdziwy mag sam poświęca się tym sztukom, Paruchu zaoferuje mu wiele możliwości stania się znanym artystą.

Fig. 302: *Pormatho* (8° Koziorożca) – zarządza całą ziemną radiacją w naszym fizycznym świecie. Mag dowiaduje się od tego pryncypała, których promieni ziemi może użyć dla korzyści swojej, jak i innych ludzi, a które mają niekorzystny wpływ na czyjeś zdrowie.

Informuje on maga, jak ochraniać się przed złym wpływem promieni ziemi. Poza tym, technologia zawdzięcza temu pryncypałowi inspirację w zakresie wszelkiej aparatury, jaka powstała do mierzenia ziemskich promieni wszelkiego rodzaju.

Fig. 303: *Ampholion* (9° Koziorożca) – wtajemnicza maga w całą anatomię astralnego ciała człowieka i zwierząt. Mag uczy się od niego również naukowych faktów dotyczących okultystycznej anatomii i jak używać jej w magii. Ampholion jest zatem uważany za nauczyciela okultystycznej anatomii, a mag może się w tej materii wiele on niego nauczyć.

Fig. 304: *Kogid* (10° Koziorożca) – jest jednym z najlepszych inicjatorów na ścieżce do prawdziwego poznania. Kontroluje on naukę każdego człowieka w zależności od jego stopnia rozwoju i zapewnia mu oświecenie niezbędne na jego ścieżce do poznania. Powierza on magowi metody, które prowadzą do oświecenia i wszechwiedzy. Kogid jest aniołem stróżem wszystkich uczniów duchowej wiedzy, zwłaszcza zajmujących się Jnana-Jogą, jogą

prawdziwego poznania.

Fig. 305: *Cermiel* (11° Koziorożca) – podobnie jak Jonion, piąty pryncypał niniejszego znaku zodiaku, Cermiel również został wyznaczony przez Boską Opatrzność by kontrolował

inkarnację i reinkarnację każdego człowieka. Wie on, jak długo każda osoba musi mieszkać w niewidzialnym świecie by stać się dojrzała do swoich ponownych narodzin na naszej ziemi, by dalej uczęszczać do szkoły życia. Cermiel może odkryć przed magiem wiele sekretów w zakresie życia i śmierci każdego człowieka. Jeśli zostanie o to poproszony, może wyjawić magowi dokładny czas jego własnej śmierci, jak również i śmierci innych ludzi oraz czas i miejsce reinkarnacji.

Fig. 306: *Erimihala* (12° Koziorożca) – kontroluje wyższą magię astralną, a zatem może przed dojrzałym magiem odkryć wiele tajemnic niewidzialnego świata. Na przykład, informuje go o skutkach elementów na płaszczyźnie astralnej; jak opuszczone ciało astralne, którego duch już reinkarnował się w naszym świecie, jest powoli rozkładane przez astralne elementy. Może on wzbogacić wiedzę maga wieloma innymi faktami w zakresie pracy i działania elementów w świecie astralnym.

Fig. 307: *Trisacha* (13° Koziorożca) – ma do dyspozycji wiele metod na wywołanie szybkiego rozwoju telewizji i uczy maga, jak w prosty sposób pokonywać czas i przestrzeń.

Trisacha jest inicjatorem wszelkich optycznych przyrządów i pozwala widzieć w akashy nowe wynalazki, które zostaną odkryte w dalekiej przyszłości. Będzie na przykład kiedyś możliwe nadawanie i odbieranie przy pomocy małego urządzenia. To urządzenie wystarczy skierować na

jakiekolwiek miejsce na naszej ziemi i będziemy w stanie widzieć wszystko, co ma tam miejsce. Oglądani ludzie nie będą potrzebować nadajnika ani odbiornika i, co jest jeszcze bardziej zdumiewające, nie będą wiedzieć, że są oglądani. Dzisiejsza telewizja jest zaledwie początkiem swojego rozwoju. Zanim ten pryncypał pozwoli, by takie czy podobne wynalazki stały się powszechnie znane, ludzkość musi przejść przez dalszy duchowy i psychiczny rozwój. W chwili obecnej takie wynalazki byłyby przez ludzi nadużywane. To, co mag jest w stanie widzie poprzez tele-wizję, tj. patrząc niezależnie od czasu i przestrzeni dzięki swoim w pełni rozwiniętym jasnowidzącym oczom, będzie ostatecznie możliwe dla przeciętnego człowieka w czysto fizyczny sposób, dzięki odpowiednim wynalazkom

dokonanym przez ludzi. Przyszłość dowiedzie tego stwierdzenia.

Fig. 308: *Afimo* (14° Koziorożca) – jest oryginalną inspiracją w odniesieniu do fizyki i chemii i pod specjalną ochroną tego pryncypała znajdują się ludzie, którzy mają do czynienia z wynalazkami i produkcją wszelkiego rodzaju gazów. Afimo wtajemnicza maga w sekrety wyparowywania w naturze, w absorpcję płynów i w powrót wody w postaci deszczu i śniegu.

Wszystkie fizyczne procedury w naszym fizycznym świecie, które mają do czynienia z wyparowywaniem jakiegokolwiek rodzaju, kontrolowane są przez tego pryncypała. Co więcej, mag uczy się od niego jak w przyrodzie tworzyć deszcz i mgłę i jak zatrzymywać je i rozpraszać. Jest on również uczony przemiany cieczy i form stałych w gaz. Afimo umożliwia magowi zobaczenie wynalazków, które zostaną dokonane w dalekiej przyszłości.

Fig. 309: *Garses* (15° Koziorożca) – podobnie do Pormatho, ósmego pryncypała niniejszego znaku zodiaku, kontrolującego ziemskie promienie i odpowiednie instrumenty miernicze, również Garses może nauczyć maga magicznej praktyki lokalizowania promieni ziemi; zwłaszcza wykrywania ich przy pomocy różdżek, wahadełek i innych pomocy, bez użycia skomplikowanych instrumentów pomiarowych. Mag dostaje od tej inteligencji dokładne informacje dotyczące nowych i jeszcze nie znanych metod wykrywania.

Fig. 310: *Masadu* (16° Koziorożca) – inspiruje ludzkość do oszczędności i uczy człowieka odkładać rezerwy na ciężkie czasy i na zimę. Powierza magowi zdolność wcześniejszego odkrywania czasu złych plonów, głodów etc. i poprzez swoje sługi oferuje ochronę, by mag nigdy nie cierpiał z głodu.

Fig. 311: *Arabim* (17° Koziorożca) – jest w stanie informować maga o okultystycznej botanice i jej pokrewnych dziedzinach. Ten pryncypał uczy maga rozumieć botanikę z hermetycznego punktu widzenia i praktycznie używać jej w magii i medycynie.

Fig. 312: *Amia* (18° Koziorożca) – kontroluje wszelką krystalizację na powierzchni ziemi, jak i pod nią. Wszyscy królowie gnomów i ich sługi rządzone są przez tego pryncypała strefy oplatającej ziemię. Amia pozwala magowi zgłębiać fakty i skutki krystalizacji i pokazuje mu 132

gdzie można znaleźć kryształy, kryształy górskie i różne rodzaje soli, kamieni szlachetnych i półszlachetnych. Jeśli mag jest wystarczająco dojrzały i osiągnął określony stopnień swojego magicznego rozwoju, to poza innymi rzeczami, ta inteligencja nauczy go, jak w sposób alchemiczny przemieniać krystaliczne składniki w półszlachetne i szlachetne kamienie.

Fig. 313: *Kamual* (19° Koziorożca) – kontroluje wszystkie kopalnie rudy i węgla w tym świecie. Jest on inicjatorem wszystkich ludzi mających do czynienia z wydobywaniem rudy i węgla. Zatem wszyscy górnicy, inżynierowie i eksperci w zakresie górnictwa znajdują się pod jego ochroną. Jeśli mag jest zainteresowany tą dziedziną, pryncypał ten będzie mu bardzo pomagał dając bogactwo najbardziej wartościowych informacji.

Fig. 314: *Parachmo* (20° Koziorożca) – zaznajamia człowieka ze wszystkimi rodzajami ziół

na naszej ziemi i jest specjalnym protektorem tych, którzy zbierają zioła. Mag uczy się od tego pryncypała, jak z ziół, w sposób alchemiczno-spagiryczny, przygotowywać lekarstwa dla różnych rodzajów chorób, włączając w to tak zwane choroby nieuleczalne. Od Parachmo mag dowiaduje się o alchemiczno-spagirycznych esencjach i kwintesencjach, których wytwarzanie jest do tej pory znane niewielu wtajemniczonym. Mag może się od Parachmo dowiedzieć więcej, niż jest według niego możliwe.

Fig. 315: *Cochaly* (21° Koziorożca) – pod ochroną tej inteligencji znajdują się sportowcy wszelkiego rodzaju, a zwłaszcza myśliwi i alpiniści. Kontakt z Colachy da wiele rezultatów magowi zainteresowanemu sportem. Nauczy się on na przykład, jak uczynić swoje ciało wyjątkowo dostosowanym do sportu, by jego dokonania stały się niewiarygodne.

Fig. 316: *Ybario* (22° Koziorożca) – uważany jest za prawdziwego kustosza Boskiej Opatrzności, gdyż kontroluje działania negatywnych mocy w całej strefie oplatającej ziemię, jak również na naszej planecie na wszystkich trzech płaszczyznach, tj. w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym. Ten pryncypał pilnuje, by negatywne moce nigdy

nie uzyskały przewagi i by w tych sferach nie powstał chaos, który, gdyby się tak zdarzyło, musiałby być ponownie zrównoważony przez moce pozytywne. Podstawowymi cechami Ybario są

harmonia i sprawiedliwość.

Fig. 317: *Lotifar* (23° Koziorożca) – ten pryncypał musi w strefie oplatającej ziemię wykonywać trudne zadanie. Jego pracą jest zapobieganie popełnianiu samobójstw poprzez ostrzeganie ludzi ich wewnętrznym głosem i odwracanie ich od tych zamiarów, jeśli to możliwe. Przy pomocy swoich sług, inspiruje on ludzi, którzy są w beznadziejnym nieszczęściu, strapieniu, czy rozczarowaniu, że życie jest czymś świętym i nie może zostać niczym zastąpione. Lotifar uratował od samobójstwa miliony ludzi poprzez intuicję, poprzez zainspirowanie ich dobrą ideą bądź tworząc sytuację, która odsunęła samobójcze myśli w ostatniej chwili. Ludzie, którzy nie mogli zostać odwiedzeni od swoich planów i podnieśli na siebie rękę, są pilnowani przez Lotifar i jego sługi by nie odzyskali swojej pełnej świadomości w świecie astralnym zanim ich normalny czas życia na ziemi nie minie. Kiedy samobójca obudzi się ze swojego stanu półsnu, zaczyna się nim zajmować inny pryncypał, który jest odpowiedzialny za reinkarnację ludzi. Tamten pryncypał pilnuje wtedy, by samobójca dostał się w okoliczności, dzięki którym może nadrobić to, czego miał nauczyć się na ziemi poprzez swój los. Każda osoba planująca samobójstwo powinna pomyśleć, że naprawdę jest wielką głupotą życzyć sobie wcześniej skończyć swoje życie, gdyż przez ten akt nie można zmienić swojego losu w żaden sposób. Wręcz przeciwnie: w ten sposób jedynie zbędnie przedłuża się czas kształcenia własnego ducha, a tym samym przedłuża się własne cierpienie.

Fig. 318: *Kama* (24° Koziorożca) – jest władcą fizycznej atmosfery naszej ziemi. Kontroluje on prądy powietrza, ciepło i zimno oraz ustanawia warunki dla wegetacji. Zimno i ciepło, gorąco, susza, sztormy, mrozy, wszystko to należy do ogromnego zakresu kompetencji tego pryncypała. Atmosfera również ma swoje sekrety i prawie nikt nie będzie miał o tym właściwego pojęcia. Kama jest przygotowany, by odkryć je wszystkie przed prawdziwym magiem.

Fig. 319: *Segosel* (25° Koziorożca) – odkrywa przed magiem sekret materii naszego fizycznego świata w jej skutkach chemicznych i fizycznych. Mag może od tego pryncypała uzyskać informację w każdym zakresie odnoszącym się do naszego fizycznego świata.

Fig. 320: *Sarsiee* (26° Koziorożca) – jest tajemniczym pryncypałem strefy oplatającej ziemię i każdy mag jest nim wyjątkowo zainteresowany, gdyż jest on kustoszem wszystkich magicznych kluczy, a tym samym bacznie pilnuje, by te klucze, dzięki którym można uwolnić olbrzymie moce i zdolności, nigdy nie dostały się w ręce niedojrzałych ludzi. Sarsiee osobiście pilnuje, by prawdziwe tajemnice pozostały ukryte dla nie wtajemniczonych, nawet jeśli będą one opublikowane w setkach książek. Ten pryncypał może być słusznie uważany za kustosza magicznych kluczy.

Fig. 321: *Kiliosa* (27° Koziorożca) – jest magicznym pomocnikiem w momentach wielkiej rozpaczy. Mag, który kiedykolwiek kontaktował się z tym pryncypałem, natychmiast uzyska od niego pomoc w momentach wielkiej rozpaczy i wysokiego zagrożenia życia. Kiliosa powierza magowi, jeśli jest on wystarczająco dojrzały, kabalistyczne słowa mocy, które można zastosować jedynie w chwilach zagrożenia życia, a które natychmiast ocalą życie maga. Na przykład morderca umrze gdy tylko wypowiedziane zostanie

określone słowo, czy też, poprzez inne słowa, mag stanie się niewidzialny bądź ucieknie w inny szczęśliwy sposób.

Wiele innych trudnych sytuacji może zostać zmienionych przez takie słowa mocy. Czasami skutki są wykonywane w przeciągu dziesięciu sekund. Żaden mag praktykujący ewokację nie ominie kontaktu z tym pryncypałem strefy oplatającej ziemię, by zostać poinformowanym o słowach, które pomogą mu w chwilach wielkiego zagrożenia.

Fig. 322: *Rosora* (28° Koziorożca) – jest mistrzem akustyki w naszym fizycznym świecie.

Swój dotychczasowy rozwój w akustycznej komunikacji na dalekie odległości, ludzkość zawdzięcza inspiracjom tego pryncypała, zaczynając od bębnów prymitywnych ludów, do współczesnej komunikacji przez telefon i radio oraz wszystkie inne wynalazki w tej dziedzinie. Z magicznego punktu widzenia, ta inteligencja może pokazać magowi sposób, w jaki wszystko, na co mag skieruje swoją uwagę, będzie słyszane na największe odległości, tj.

poprzez jasnosłyszenie. Co więcej, jak można akustyczne wibracje materializować na duże odległości, tj. jak mówione słowa, zdania etc., można akustycznie intensyfikować i tym samym słyszeć je na największe odległości. Jeśli mag osiągnie w tym określony stopień doskonałości, może tak bardzo zmaterializować to zjawisko, że nawet osoby magicznie niewykształcone będą w stanie słyszeć mówione słowa swoimi fizycznymi uszami. Mag uzyska również dokładną informację na temat wielu innych zjawisk odnoszących się do akustycznej transpozycji na odległość.

Fig. 323: *Ekorim* (29° Koziorożca) – od zarania dziejów uczył ludzkość jak tworzyć najróżniejsze kształty z ziemi, gipsu, gliny. W zależności od rozwoju ludzkości, Ekorim inspirował

ją do wykonywania z gliny dzbanków, naczyń, statuetek itp. Później nauczył on człowieka wytwarzać z gliny cegły, które do dzisiejszego dnia są ważną częścią składową architektury. Mag może być informowany nie tylko o wszystkim, co ma związek z obróbką gliny, lecz może również dowiedzieć się o leczniczej mocy gliny w medycynie naturalnej i nauczyć się, jakie inne naturalne środki należy dodać do gliny, by osiągnąć określone skutki 134

uzdrawiające. Ekorim pokaże magowi nieznane do tej pory metody leczenia w tej dziedzinie, które będą odkryte przed człowiekiem w przyszłości.

Fig. 324: *Ramgisa* (30° Koziorożca) – głównym zadaniem tego pryncypała jest kierowanie i kontrolowanie handlem ryb. To Ramgisa nauczył ludzkość konserwować zwierzęta wodne w różny sposób i mag może uzyskać od tego pryncypała bogactwo informacji na ten temat.

*

Poniższe trzydzieści pryncypałów strefy oplatającej ziemię należy do *zodiakalnego znaku Wodnika* i ich pieczęcie należy rysować w kolorze fioletowym.

Fig. 325: *Frasis* (1° Wodnika) – ten pryncypał nauczył ludzkość jak ostrzyć rzeczy. Najpierw człowiek nauczył się ostrzyć swoje noże, topory, miecze i inną broń, a potem z czasem nauczył się również ciąć kamienie i klejnoty. Instrument niezbędny dla ostrzenia i cięcia, osełka, osiągnął swoja współczesną doskonałość dzięki inspiracji tego pryncypała. Frasis jest strażnikiem wszystkich ludzi z tej dziedziny.

Fig. 326: *Pother* (2° Wodnika) – jest mistrzem sztuki wojny. To oczywiście nie oznacza, że skłania on ludzkość do rozpoczynania wojen – wręcz przeciwnie: ten pryncypał

zapewnia pokój i poprzez inspirację uczy, jak zaatakowani przez wroga mogą udanie kierować wojną.

Pother jest również inicjatorem wszelkich środków ochrony przed wrogiem. Może on być słusznie uważany za stratega sztuki wojennej.

Fig. 327: *Badet* (3° Wodnika) – przedmiotem tego pryncypała strefy oplatającej ziemię jest inspirowanie człowieka kreatywną mocą wyobraźni. Mag o zbyt małej wyobraźni powinien zwrócić się do tej inteligencji, od której może uzyskać pomoc w tej materii. Metody, jakie Badet powierzy magowi, dadzą mu cudowną zdolność wyobrażania, a poza tym, nauczy się on jak myśleć w sposób kreatywny i jak przenosić określone myśli do akashy, by realizować rezultaty, jakie chce osiągnąć.

Fig. 328: *Naga* (4° Wodnika) – będąc inspiracją poezji, ten pryncypał pomaga magowi nabyć dobre poczucie osądu i talent do komponowania. Przez to, że Naga preferuje duchowe i psychiczne motywy w poezji, mag może być zdolny, dzięki instrukcjom Naga, by w łatwy sposób wyrazić wszystkie duchowe problemy w wierszu i poezji.

Fig. 329: *Asturel* (5° Wodnika) – reprezentuje Boskie Miłosierdzie i poprzez swoje przyjemne oscylacje sprawia, że każdy znosi swój los dużo lżej. Lubi on pomagać we wszystkich przypadkach, gdzie pomoc możliwa jest bez ingerowania w prawowitość. Mag może również odwołać się do tego pryncypała o pomoc dla innych ludzi. Poza tym, Asturel sprawia, że mag zdaje sobie sprawę z granic prawowitości i miłosierdzia z uniwersalnego punktu widzenia.

Fig. 330: *Liriell* (6° Wodnika) – jest pierwotnym inicjatorem w zakresie kosmicznej filozofii i uczy maga najróżniejszych

filozofii od zarania czasu do dnia dzisiejszego. Mogąc dzięki Liriel wejrzeć w odległą przyszłość, mag uczy się o filozofiach, jakie nadejdą. Mag może przy pomocy tej inteligencji zgromadzić niewyobrażalnie głęboką intelektualną wiedzę o filozofiach.

Fig. 331: *Siges* (7° Wodnika) – ten pryncypał informuje maga o różnych procedurach mumifikacji, które zatrzymają wpływ rozkładu na ciele astralnym i fizycznym. Jeśli mag zastosuje te procedury, to przestanie się starzeć, więc ucieknie również wpływowi swojego losu; jest on wtedy w stanie przedłużyć swoje życie o dowolny okres czasu. Mag, który 135

zmumifikował się astralnie i fizycznie również nigdy nie zachoruje. Wykonując instrukcje tego pryncypała, mag będzie w stanie eksperymentować w wielu innych kwestiach. Może on na przykład uczynić się niewrażliwym na ogień, wodę, truciznę, może też żyć bez jedzenia przez wiele lat, czy pozostać młodym, pełnym energii i odpornym tak długo jak zechce.

Jedynie Boska Opatrzność może decydować o życiu i śmierci takiego maga.

Fig. 332: *Metosee* (8° Wodnika) – domenę tego pryncypała stanowią zdolności manualne. Jest on odpowiedzialny za zdolności w rzemiośle, jak również i w sztuce. Wpływa on na manualną pracę wykonywaną przez kobiety, na przykład wyszywanie, robienie na drutach, szydełkowanie, szycie, przędzenie, i wszystkie inne prace, które wymagają określonych zdolności manualnych. Mag otrzymuje od tej inteligencji metody na podwyższenie talentów, które wymagają precyzyjnych zdolności manualnych.

Fig. 333: *Abusis* (9° Wodnika) – ten pryncypał asystuje wszystkim ludziom, którzy szukają prawdy. Zależnie od ich indywidualnego rozwoju, sprawia, że osoby poszukujące trafiają do środowiska ludzi wtajemniczonych w duchową wiedzę. Umożliwia im nawet zetknięcie się z prawdziwym Guru – duchowym nauczycielem – który następnie wtajemnicza ich w prawdy, których chcieli się uczyć.

Fig. 334: *Panfodra* (10° Wodnika) – może odkryć przed magiem najbardziej sekretne metody dla indywidualnego duchowego rozwoju. Ten pryncypał decyduje o tym, którą sekretną metodę dla duchowego rozwoju trzeba odkryć i upublicznić dla każdego indywidualnego poszukiwacza. Podobnie jak wiele innych pryncypałów, Panfodra jest również doskonałym inicjatorem w zakresie prawdziwej magii i kustoszem kluczy do magicznych i

kabalistycznych tajemnic.

Fig. 335: *Hagus* (11° Wodnika) – poza wieloma metodami magii, jakie mag może uzyskać od tego pryncypała, podawana jest mu również dokładna informacja o mentalnej, astralnej i fizycznej radiacji. Hagus uczy maga jak z radiacji emitowanej przez człowieka określać stopień dojrzałości jego mentalnego i astralnego ciała. Ten pryncypał strefy oplatającej ziemię ma w swoich rękach specjalne metody na różnorodne praktyczne magiczne wykorzystanie tych radiacji i jest przygotowany, by opowiedzieć o nich wykwalifikowanemu magowi.

Fig. 336: *Hatuny* (12° Wodnika) – podczas swoich wędrówek przez strefę oplatającą ziemię czy podczas praktykowania ewokacji, mag z pewnością nie ominie kontaktu z tym

pryncypałem, doskonałym inicjatorem w zakresie magii kabalistycznej, gdyż od niego dowie się, jak stosować magię

kabalistyczną na wszystkich trzech płaszczyznach: mentalnej, astralnej i fizycznej. Hatuny ma do swojej dyspozycji sekretne praktyki magii kabalistycznej, które odkrył przed niewielką liczbą wtajemniczonych.

Fig. 337: *Gagolchon* (13° Wodnika) – jest inspiracją dla wszystkich badaczy natury na naszej ziemi. W zależności od rozwoju i dojrzałości ludzkości, odkrywa on tajemnice natury. Mag zajmujący się naukami przyrody z pewnością będzie chciał skontaktować się z tym pryncypałem, który poprzez odpowiednie środki, rozbudzi w magu niezwykły geniusz w tej dziedzinie.

Fig. 338: *Bafa* (14° Wodnika) – ten pryncypał inspiruje pisarzy, którzy piszą o mistycyzmie, okultyzmie i naukach duchowych jakiegokolwiek rodzaju, dając im cudowne inspiracje do przelewania na papier w postaci poezji czy pięknych wierszy. Również dramaturgom piszącym mistyczne utwory, podczas pracy będzie asystować ta inteligencja. Mag, który jest również pisarzem, może od tego pryncypała uzyskać wiele inspiracji dla swojej pracy.

Fig. 339: *Ugirpon* (15° Wodnika) – ten pryncypał, który jest również doskonałym inicjatorem w zakresie astrofizyki, może informować maga o astronomii i jej wpływie na płaszczyznę mentalną, astralną i fizyczną. Ugirpon lubi opowiadać dojrzałemu magowi o mieszkańcach innych planet, o ich duchowym rozwoju i dojrzałości, o ich technicznych osiągnięciach, w skrócie o wszystkim, co mag uważa za warte poznania.

Fig. 340: *Capipa* (16° Wodnika) – jest znany jako kustosz dostatku, bogactwa i reputacji. On i jego sługi są kustoszami wszystkich skarbów znajdujących się pod ziemią,

szlachetnych kamieni, jak również i skarbów ukrytych przez ludzi. Jeśli mag chce się szybko wzbogacić, może być pewien, że Capipa dopilnuje, by nabył on pożądane bogactwo. Jeśli jednak bogactwo mogłoby być przeszkodą dla duchowego rozwoju, pryncypał powie o tym magowi.

Fig. 341: *Koreh* (17° Wodnika) – podobnie jak wielu innych pryncypałów, również Koreh jest doskonałym inicjatorem w zakresie mistycyzmu kabalistycznego. Ten pryncypał

zaznajamia maga również ze specjalnymi metodami dotyczącymi uduchowienia boskich cech w mentalnym, astralnym i fizycznym świecie, dzięki którym będzie on w stanie użyć wszystkich swoich nabytych magiczno-kabalistycznych zdolności do pomocy innym ludziom.

Fig. 342: *Somi* (18° Wodnika) – może wtajemniczyć maga w wiele magiczno-alchemicznych tajemnic, zwłaszcza dotyczących przygotowania kondensatorów fluidów dla różnych magicznych praktyk. Jeśli Somi, będąc ekspertem w najbardziej sekretnej magii seksualnej, magii miłości, uważa maga za wystarczająco dojrzałego, to nauczy go jak skutecznie ładować te kondensatory. W tym zakresie mag może zostać przez Somi wtajemniczony w wysokie tajemnice, które bez wątpienia nie były mu do tej pory w ogóle znane.

Fig. 343: *Erytar* (19° Wodnika) – jest doskonałym ekspertem i inicjatorem w zakresie alchemii i elektrofizyki, który wprowadza maga do specjalnych procedur. Na przykład, jak przy pomocy elektromagnetycznego fluidu można dowolnie zmieniać oscylację elektronów metali i jak poprzez tę procedurę zmieniać oryginalne elementy metalu. Erytar uczy maga jak używać elektrofizyki w magii, by różne efekty były wywoływane nie tylko na fizycznej, lecz również na astralnej i mentalnej płaszczyźnie.

Fig. 344: *Kosirma* (20° Wodnika) – zaznajamia maga ze specjalnymi metodami leczenia chorób, które obecnie uważane są za nieuleczalne. Ten pryncypał powierza magowi wiele przepisów i metod przygotowania alchemicznych i spagirycznych lekarstw do wyleczenia wszystkich rodzajów ciężkich chorób, jak również uczy go, jak korzystnie wpływać na te lekarstwa przy pomocy fluidu elektromagnetycznego i innych sposobów ładowania. Mag może od tego pryncypała uzyskać informacje o wszystkich sekretnych alchemicznych metodach leczenia.

Fig. 345: *Jenuri* (21° Wodnika) – ten pryncypał informuje maga o wszystkich rodzajach środków ochrony przed wszelkimi negatywnymi wpływami, czy to pochodzącymi od

negatywnych elementali, elementariów, istot elementów, istot strefy oplatającej ziemię czy też od innych istot z jakiejkolwiek sfery. Ten pryncypał może opowiedzieć magowi o wszystkich środkach ochronnych dla najróżniejszych rodzajów magicznej praktyki, ewokacji etc., gdzie można obawiać się negatywnych wpływów. Wykonując instrukcje podane przez tę inteligencję, mag nauczy się również jak wykonywać swoje własne amulety ochronne, talizmany, magiczne piorunochrony etc.

Fig. 346: *Altono* (22° Wodnika) – podobnie do Asturel, piątego pryncypała niniejszego znaku zodiaku, Altono również decyduje o sprawiedliwości i niesprawiedliwości. On zawsze pilnuje, by mag był zawsze traktowany słusznie, czy to w sądzie, czy przez innych ludzi.

Altono opiekuje się również wszystkimi ludźmi pozbawionymi praw, wszystkimi ludźmi prześladowanymi, niewinnie skazanymi etc. Mocą swoich wibracji pilnuje, by ci

ludzie uzyskali błogosławieństwo łaski, a tym samym wewnętrzny spokój. Jest on równocześnie pomocnikiem w trudnych sytuacjach życia.

Fig. 347: *Chimirgu* (23° Wodnika) – wtajemnicza maga, z którym jest w kontakcie, w tajemnice Tworzenia w odniesieniu do wszystkich płaszczyzn i sfer. Poprzez tę inteligencję mag uczy się dogłębnie poznawać pierwiastek akashy, tj. pierwiastek przyczynowy i odkrywane są przed nim tajemnice mądrości.

Fig. 348: *Arisalea* (24° Wodnika) – będąc doskonałym mistrzem magicznej inkarnacji, pryncypał ten rozbudza w magu rozumienie muzyki sfer i uczy go jak poprzez muzykę czy piosenkę wyrażać każdą ideę, każdą myśl. Wykonując metody podane przez Arisalea, mag może rozwinąć doskonały słuch muzyczny.

Fig. 349: *Boreb* (25° Wodnika) – znany jest jako sędzia całej strefy oplatającej ziemię. Jego zadaniem, wykonywanym poprzez sługi, jest ścisłe kontrolowanie przysiąg, jakie ludzie złożyli na ziemi, niezależnie czy są to przysięgi składane przed sądem, czy też przysięgi wierności, miłości etc. Poprzez tego pryncypała mag uczy się w pełni rozumieć, co oznacza wzięcie na siebie przysięgi, zwłaszcza magicznej przysięgi i co można osiągnąć poprzez utrzymanie magicznej przysięgi. Boreb mówi również magowi, w jakich przypadkach przysięga może zostać złamana bez karmicznych konsekwencja dla maga i mag będzie przez niego poinstruowany w zakresie wielu innych rzeczy odnoszących się do tego tematu.

Fig. 350: *Soesma* (26° Wodnika) – jest ekspertem w uniwersalnej magii rytualnej i lubi odkrywać przed magiem sekrety magicznych kabalistycznych rytuałów. Dzięki pomocy tego pryncypała strefy oplatającej ziemię, mag

nabywa najprawdziwszą wiedzę o indywidualnych rytuałach, rytuałach całych społeczności, jak również rytuałach związanych z demiurgiem, tj.

upersonifikowanym bogiem, czy też z określonym systemem religijnym oraz rytuałach, które wyrażają kosmiczną analogię, które wskazują, że mają uniwersalne pochodzenie itd. Jeśli mag potrzebuje odpowiedniego rytuału dla specjalnego celu, wystarczy, że skontaktuje się z tą inteligencją.

Fig. 351: *Ebaron* (27° Wodnika) – powierza magowi specjalne metody, które nie tylko odnoszą się do mentalnej i astralnej wędrówki w trzech płaszczyznach, tj. w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym, lecz które również ułatwiają podróże do innych sfer. Jeśli mag zechce, to może skłonić tego pryncypała lub jego sługi do towarzyszenia mu w jego mentalnych i astralnych podróżach, w strefie oplatającej ziemię, jak również i w innych sferach, a czyniąc to, może uczyć się o prawach i tajemnicach każdej indywidualnej sfery.

Ten pryncypał informuje również maga o magicznym zastosowaniu tych praw.

Fig. 352: *Negami* (28° Wodnika) – podobnie jak Ebaron, przed chwilą wspomniany pryncypał, również Negani może zaznajomić maga z sekretami magicznej kabały sfer i powierzyć mu dla jego praktycznej pracy, stosowne metody dotyczące magii sfer we wszystkich trzech płaszczyznach. Przed każdym magiem, któremu uda się skontaktować z tą inteligencją, odkryte zostaną niezwykłe możliwości.

Fig. 353: *Nelion* (29° Wodnika) – wiedza o analogii, tj. o prawach syntetycznej alchemii, magii i kabały nie jest u tego pryncypała w żaden sposób mniejsza niż u dwóch

wspomnianych właśnie pryncypałów. Oznacza to, że równie dobrze jest, gdy mag powierzy się prowadzeniu tego pryncypała. Nelion pomaga magowi wzbogacić swoją wiedzę przy pomocy wielu nie znanych do tej pory metod.

Fig. 354: *Sirigilis* (30° Wodnika) – jest specjalnym inicjatorem, a równocześnie i kustoszem, wysokich tajemnic z zakresu alchemii. Poprzez tego pryncypała mag uczy się jak w różny sposób, dla specjalnych celów impregnować nasienie i krew człowieka. Osiągnięcie kontaktu z tym pryncypałem oznacza dla każdego maga wielkie korzyści z hermetycznego punktu widzenia.

*

Poniżej znajduje się opis ostatnich trzydziestu pryncypałów strefy oplatających ziemię, które należą do *zodiakalnego znaku Ryb*, a których pieczęcie należy rysować w kolorze niebieskim.

Fig. 355: *Haja* (1° Ryb) – do wzniesienia kreatywnych mocy na wszystkich trzech płaszczyznach stosowane są specjalne sekretne metody. Ten pryncypał wie o nich i chętnie informuje o nich maga. Jeśli mag uważnie wykonuje instrukcje podane mu przez tę inteligencję, szybko będzie w stanie wzbudzić dynamikę niezbędną dla praktykowania magii kabalistycznej i do czynienia tego bez żadnego zagrożenia. Haja okaże się doskonałym nauczycielem magii mocy, a mag, poza innymi faktami, nauczy się od niego na przykład jak kondensować różne rodzaje fluidów by wywołać zjawiskowe efekty.

Fig. 356: *Schad* (2° Ryb) – stale stara się, na tyle na ile to możliwe, ułatwiać to, co człowiek ma do zrobienia w tym świecie. Na przykład inspiruje właściwe osoby technicznymi

wynalazkami wszelkiego rodzaju, które zastąpią ręczną pracę maszynami.

Fig. 357: *Kohen* (3° Ryb) – również inspiruje człowieka nowymi technicznymi wynalazkami, ze szczególnym upodobaniem do technicznych wynalazków w dziedzinie rolnictwa. Jeśli mag jest zainteresowany, to ten pryncypał pozwoli mu poznać w pierwiastku akashy postęp technologii rolniczej, który w dalekiej przyszłości ułatwi pracę człowieka.

Fig. 358: *Echami* (4° Ryb) – kontroluje działania ludzi na ziemi i jest w stanie wytłumaczyć magowi sekrety karma-jogi. Praktykowanie prawdziwej karma-jogi oznacza wykonywania dobrych uczynków nie dla żadnego powodu, lecz dla nich samych, a pod żadnym pozorem nie dla otrzymania jakiejkolwiek nagrody. Nauki Echami pozwolą magowi zrozumieć jak niesamolubne uczynki są oceniane z punktu widzenia pierwiastka akashy i jak są nagradzane różnymi rodzajami magicznych zdolności i złagodzenia karmy. Nauczywszy się tego, mag z pewnością będzie wyczekiwał sytuacji, które dadzą mu szansę dokonywania niesamolubnych uczynków. Takie sytuacje mogą zostać dla maga stworzone przez Echami i jego sługi.

Fig. 359: *Flabison* (5° Ryb) – wszystkie rodzaje sztuki, rozrywek, przyjemności, dobrego samopoczucia i szczęścia należą do kompetencji Flabison. Może on pomóc magowi, jeśli tego chce, wywołując sytuacje, które będą dobrą rozrywką. Jeśli mag potrzebuje rekreacji i radości, by odpocząć od swoich magicznych studiów, które zawsze wymagają stanu powagi, powinien zwrócić się do tego pryncypała, gdyż okaże się on najlepszym przewodnikiem w tej materii.

Fig. 360: *Alagill* (6° Ryb) – przy pomocy tego pryncypała mag będzie doświadczać ciągłego sukcesu w swoim zawodzie. Alagill lubi szczególnie pomagać w przypadku handlu sztuką i rzemiosłem. Jednak przez to, że sam sukces w pracy nie wystarcza, ta inteligencja zapewnia człowiekowi również sukces finansowy. Zatem mag powinien uważać tego pryncypała za pomocnika we wszystkich sprawach materialnych i może być pewien, że nigdy nie odmówi on pomocy.

139

Fig. 361: *Atherom* (7° Ryb) – przynosi szczęście we wszystkich dziedzinach nauki, sukces w nauce i w jakiejkolwiek intelektualnej pracy. Pomaga on również każdemu, czy to poprzez bezpośredni wpływ czy wpływ swoich sług, w zdobywaniu materiału potrzebnego do nauki.

Jeśli mag tego zechce, ta inteligencja uczyni go wszechwiedzącym w zakresie każdej dziedziny nauki, tak że nic nie pozostanie przed nim tajemnicą.

Fig. 362: *Porascho* (8° Ryb) – ten pryncypał ma podobny zakres kompetencji, co poprzedni, z tą jedną różnicą, że wspomaga on człowieka w zdobywaniu wiedzy w szkołach, podczas gdy Atherom pomaga mu zdobywać wiedzę poprzez prywatne studia. Porascho zatem może być użyteczny w przypadkach egzaminów szkolnych i kursów, jeśli mag będzie potrzebował

pomocy tej inteligencji dla kogoś, kto sam nie jest magiem.

Fig. 363: *Egention* (9° Ryb) – wszystko co odnosi się, lub jest połączone z podróżą, leży w zasięgu mocy tego pryncypała. Mag odwołujący się do tej inteligencji zawsze będzie szczęśliwym podróżnikiem i uda mu się wszystko, co zaplanował oraz będzie bezpieczny od jakiegokolwiek

wypadku podczas podróży, niezależnie od tego, czy podróżuje po

kontynencie, po wodzie, czy w powietrzu. Gdy mag nosi przy sobie pieczęć tego pryncypała, nigdy nie spotka go wypadek samochodowy.

Fig. 364: *Siria* (10° Ryb) – specjalne okultystyczne metody odkryte przed magiem przez tego pryncypała dadzą mu – zależnie od jego stopnia dojrzałości – szczęście, majętność, honor, bogactwo i respekt, bez negatywnego wpływu na jego karmę. Siria może wypełnić każde życzenie maga w tej materii.

Fig. 365: *Vollman* (11° Ryb) – ten pryncypał wtajemniczy maga w najsubtelniejsze tajemnice światła. Wykonując instrukcje tego pryncypała, mag osiągnie stopień dojrzałości pozwalający mu stosować tajemnice światła w odniesieniu do magii, kabały i alchemii w taki sposób, że będzie w stanie osiągnąć wszystko na wszystkich trzech płaszczyznach – astralnej, mentalnej i fizycznej. Poza tym, jego cała istota zostanie wypełniona stanem błogości, którego nie da się opisać.

Fig. 366: *Hagomi* (12° Ryb) – odkrywa przed magiem kabalistyczne metody odnośnie podróży mentalnej i wyniesienia do innych sfer, które leżą poza naszym systemem planetarnym. W tych sferach mag nabędzie taki rodzaj wiedzy, którego osoba nie

wtajemniczona w magię nie byłaby w stanie nigdy zrozumieć. Hagomi nauczy maga jak mentalnie, astralnie i fizycznie wpływać na naszą strefę oplatającą ziemię z innych sfer, w których umieścił swoje mentalne ciało.

Fig. 367: *Klorecha* (13° Ryb) – ten pryncypał pomaga ludziom, którzy poważnie dążą do poznania prawdy i do

nabycia prawdziwej okultystycznej wiedzy. Robi to umożliwiając im albo bezpośrednią naukę od wtajemniczonego albo też przynajmniej dostarczając im książki do własnej nauki. Klorecha jest wielkim przyjacielem okultystycznej filozofii.

Fig. 368: *Baroa* (14° Ryb) – podobnie jak wielu innych pryncypałów strefy oplatającej ziemię, ten również jest przyjacielem i wsparciem każdego rodzaju sztuki. Wspiera on wszystko, co piękne i idealne, inspiruje pisarzy, dziennikarzy, wydawców, poetów i innych artystów w ich pracy i pomaga im osiągnąć sukces w ich działaniach. Jeśli mag zwróci się do tego pryncypała, może być pewien jego pomocy.

Fig. 369: *Gomognu* (15° Ryb) – jest pierwotnym inicjatorem języków wyrażanych poprzez gesty, ruchy dłoni etc. Również niewidomi zawdzięczają alfabet Breille'a temu pryncypałowi.

Dzięki jego pomocy niewidomi i głusi z czasem otrzymają lepsze środki komunikacji, gdy 140

polepszą się warunki technologiczne. Mag może, jeśli zechce, spojrzeć w przyszłość i je zobaczyć.

Fig. 370: *Fermetu* (16° Ryb) – ten pryncypał może zostać słusznie nazwany wielkim twórcą pokoju, gdyż wszystkie sprawy, które są związane z pokojem, należą do jego kompetencji, niezależnie od tego, czy dotyczy to całych narodów, czy też pokoju w rodzinie, bądź w małżeństwie. Fermetu tworzy dla maga szczęśliwą miłość, pomaga mu się zaprzyjaźniać i utrwala każdy rodzaj sympatii pomiędzy mężczyzną a kobietą.

Fig. 371: *Forsteton* (17° Ryb) – bezdzietne, bezpłodne magowie-kobiety uzyskują od tego pryncypała radę, jak stać

się płodnymi. Pokazuje on im środki i sposoby, dzięki którym mogą z wyprzedzeniem określić płeć dziecka, jakiego oczekują. Jeśli się go o to poprosi, Forsteton usunie z mężczyzny czy kobiety oziębłość i zwiększy ich seksualną siłę. Metody odkryte przez tego pryncypała pozwolą magowi utrzymać seksualne i intelektualne siły młodzieńca do czasu, gdy będzie bardzo starym człowiekiem. Mag, którego seksualne siły słabną, a który z jakiegoś powodu chce je zwiększyć, odkryje w Forsteton doskonałego doradcę, lecz również i gotowego pomocnika.

Fig. 372: *Lotogi* (18° Ryb) – zna sekretne metody wykonywania najbardziej skutecznych amuletów i talizmanów, które służą miłości, małżeństwu i przyjaźni. Ten pryncypał jest chętny by odkrywać przed magiem swoją sekretną wiedzę i nawet by ładować dla niego amulety i talizmany. Przez to, że zasięg kompetencji tego pryncypała jest bardzo duży, mag uzyska wiele innych korzyści gdy sie z nim skontaktuje. Na przykład, może się dowiedzieć, jak w prosty sposób kontaktować się z istotami sfery Wenus; nie tylko z istotami tej sfery, lecz również z ludźmi, którzy tam żyją. Jako ciekawostkę powiem, że Lotogi towarzyszył mi w ciele mentalnym podczas odwiedzin na Wenus, gdzie obserwowałem życie i działania Wenusjan, którzy mają jasnosrebrną skórę i są dużo bardziej zaawansowani w swoim rozwoju duchowym niż ludzie na ziemi; to samo dotyczy też ich zaawansowania technologicznego.

Dzięki ich technicznym osiągnięciom, są w stanie opuszczać swoją planetę bez wysiłku i bez przeszkód odwiedzać inne planety, w przeciwieństwie do człowieka na ziemi, który nie był

jeszcze w stanie wydostać się poza stratosferę. 6 W kształcie, mieszkańcy Wenus są nieco niżsi niż my. Ilekroć mag chce skontaktować się z ludźmi na innych planetach,

musi zmienić rozmiar swojego ciała mentalnego, by miało ten sam rozmiar co ci, którzy żyją na tej planecie. Metodę przekształcania swojego ciała mentalnego opisywałem już w mojej pierwszej pracy, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*.

Fig. 373: *Nearah* (19° Ryb) – jest doskonałą inspiracją w zakresie chemicznych, zwłaszcza farmaceutycznych wynalazków. Zależnie od stopnia dojrzałości ludzkości, pozwala on by określona innowacja w farmacji została poznana dzięki odpowiedniej osobie. Jednak ten pryncypał ma szczególne upodobanie w stomatologii i chirurgii dentystycznej i pod przysięgą tajemnicy, pozwala magowi spojrzeć w pierwiastku akashy, jak daleko rozwinie się w przyszłości nauka farmacji i stomatologii. Na przykład Nearah pozwolił mi spojrzeć w przyszłość i zobaczyć zmiany w odniesieniu do farmacji i stomatologii: człowiek będzie wtedy nie tylko w stanie tworzyć sztuczne zęby z trwałych materiałów, lecz nowe fantastyczne wynalazki pozwolą na rośnięcie naturalnych zębów u dorosłych. Gdy tylko ludzkość osiągnie określony poziom dojrzałości, Nearah zainspiruje odpowiednie osoby sekretem, który sprawi, że zepsute zęby będą dzięki zastosowaniu określonych

farmaceutycznych substancji same wypadać i nie będzie konieczne ich bolesne usuwanie.

Potem danej osobie bardzo szybko wyrosną nowe, zdrowe zęby. Człowiek stanie się zatem panem wzrostu zębów. Tak samo będzie w przypadku ludzkich włosów. Siwiejące czy 6 Ta

książka powstała w latach 50tych XX wieku – przyp. tłum.

wypadające włosy będą czymś należącym do przeszłości. Każda osoba będzie w stanie zmienić dowolnie kolor swoich

włosów bez stosowania jakiegokolwiek barwienia. Chociaż może to brzmieć jak bajka i budzić wątpliwość u sceptycznego czytelnika, jest to sama prawda, którą pokaże przyszłość. Lecz mag, który jest w stanie wyjść poza czas i przestrzeń często woli milczeć, by nie stać się obiektem szyderstw ze strony osób niedojrzałych.

Fig. 374: *Dagio* (20° Ryb) – zadaniem tej inteligencji jest pilnowanie, by człowiek rozwijał

sie intelektualnie. Jeśli mag wykonuje metody oferowane mu przez Dagio, uzyska on fantastyczną pamięć, szybko stanie się inteligentną istotą, opanowując wszystkie sytuacje w dyskusji słownej i przede wszystkim stanie się zadziwiająco rozsądny we wszystkich sytuacjach życia.

Fig. 375: *Nephasser* (21° Ryb) – będąc orędownikiem szczęścia, ten pryncypał, jak wiele innych inteligencji strefy oplatającej ziemię, tworzy dla maga szczęście, bogactwo, materialny sukces i satysfakcję. Nephasser ma również do dyspozycji wielkie skarby duchowej wiedzy i mag uzyska od niego taki rodzaj skarbu, o jaki poprosi.

Fig. 376: *Armefia* (22° Ryb) – mag rzadko będzie prosił tego pryncypała o osobistą pomoc.

Jednak w przypadku gdy chce pomóc niedojrzałym, magicznie niewykształconym ludziom, ten pryncypał z pewnością nie odmówi mu pomocy. Armefia może zapewnić ochronę

ważnych ludzi, przyczynia się do wydania słusznego wyroku jeśli ktoś jest pozwany niewinnie przed sąd, pozwala sędziemu zastosować najbardziej skrajną wyrozumiałość w przypadku osoby będącej winną i chroni wszystkich tych ludzi, którzy wystawieni są na wielkie niebezpieczeństwa.

Fig. 377: *Kaerlesa* (23° Ryb) – będąc mistrzem naturalnych nauk, ten pryncypał tworzy w magu zrozumienie praw natury, szczególnie wyższych praw we wszystkich trzech

królestwach: zwierząt, roślin i minerałów. Pozwala magowi głęboko wniknąć w te prawa i uczy go ich magicznego zastosowania. Mag, który jest przyjacielem, czy nawet badaczem natury, odkryje, że ten pryncypał może być dla niego bardzo wartościowy w wielu rzeczach.

Fig. 378: *Bileka* (24° Ryb) – wtajemnicza maga w różne rodzaje medytacji i uczy go ich poprawnego zastosowania dla magicznych i kabalistycznych celów. Dzięki instrukcjom otrzymanym od Bileka, mag rozwinie takie zdolności, które są prawie nie do pomyślenia i każda inna osoba uznałaby je za niewiarygodne. Lecz by być w stanie skontaktować się z tym pryncypałem, konieczny jest określony stopień magicznej dojrzałości. Pierwsza ewokacja zazwyczaj skutkuje pojawieniem się sługi tego pryncypała, który mówi magowi, jakie przygotowania konieczne są by uzyskać dobry kontakt z Bileka. Chociaż znam dobrze sposób, w jaki należy kontaktować się z Bileka, nie mogę tego wyjawić i każdy inny mag również utrzyma to w tajemnicy, gdyż istnieją tajemnice, których nigdy nie wolno opublikować.

Fig. 379: *Ugolog* (25° Ryb) – metody, które ten pryncypał strefy oplatającej ziemię ma do swojej dyspozycji, znane są tylko kilku wtajemniczonym na tej ziemi. Mag, który uczy się ich od Ugolog, otrzymuje możliwość nabycia zdolności umożliwiającej mu odczytywania karmy każdego człowieka w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym bezpośrednio z pierwiastka akashy. Mag stosujący metody tego pryncypała nauczy się czytać przeszłe, teraźniejsze i przyszłe myśli każdego człowieka, jego astralny rozwój od początku do doskonałej dojrzałości, jak również fizyczny los przeszłych czy przyszłych wcieleń. Metody Ugolog zmienią maga w

sławnego proroka. W najstarszych czasach te metody były odkrywane przez wysokich kapłanów jedynie najbardziej dojrzałym neofitom.

142

Fig. 380: *Tmiti* (26° Ryb) – ten pryncypał jest kustoszem sekretnych metod i odkrywa je jedynie przed dojrzałymi magami. Metody te pozwalają w magiczno-kabalistyczny sposób ściągać z planet i sfer planetarnych moce i używać ich dla specjalnych magicznych operacji na trzech płaszczyznach: mentalnej, astralnej i fizycznej, w strefie oplatającej ziemię, jak również i w naszym materialnym świecie. Skutki wywołane przez zastosowanie takich mocy są tak wielkich rozmiarów, że osoba nie wtajemniczona uważałaby, że są one możliwe jedynie w snach.

Fig. 381: *Zalones* (27° Ryb) – mag jest uczony przez tego pryncypała wszystkich tajemnic mikro- i makrokosmosu i pokazana jest mu droga do nabycia doskonałego boskiego poznania bez konieczności wybierania ścieżki świętości i tracenia swojej magicznej indywidualności.

Magowie wykonujący instrukcje podane przez tę inteligencję otrzymają wtedy od Boskiej Opatrzności określone misje i zadania, które będą musieli wykonać w strefie oplatającej ziemię, czy nawet na naszej ziemi, a które uczynią ich nauczycielami czy pomocnikami ludzkości poprzez moc magii i kabały, podczas gdy ludzie nie będą zdawali sobie sprawy z prawdziwego autorytetu tych wielkich ludzi.

Fig. 382: *Cigila* (28° *Ryb*) – przez to, że ten pryncypał jest specjalnym inicjatorem i nauczycielem magiczno-kabalistycznego mistycyzmu, może on zaznajomić maga z

sekretnymi metodami umożliwiającymi mu na wszystkich trzech płaszczyznach – mentalnej, astralnej i fizycznej – rozwinąć najdoskonalsze boskie cechy przy pomocy magii i kabały.

Gdy rozwinie wewnątrz siebie te cechy, będzie łatwo magowi nabyć wszystkie zdolności z nimi połączone. Mag wykonujący te sekretne metody staje się coraz bardziej dojrzały w uważnym wypełnianiu określonych zadań zgodnie z wolą Boskiej Opatrzności. Jednak Cigila odkrywa te sekretne metody jedynie przed magiem, który już osiągnął określony stopień dojrzałości w magii i kabale podczas wcześniejszych wcieleń. Mag rozwinięty dzięki tym metodom jest istotą podobną do boga, upersonifikowanym bóstwem, wyposażonym we

wszystkie cechy, moce i zdolności, które można porównać z tymi, które posiada Boska Opatrzność.

Fig. 383: *Ylemis* (29° Ryb) – odkrywa przed dojrzałym magiem najbardziej sekretne tajemnice boskiej miłości i sprawia, że rozumie on zasięg jej mocy na płaszczyźnie mentalnej, astralnej i fizycznej z magiczno-kabalistycznego punktu widzenia. Uświadomienie tej boskiej miłości naturalnie wywoła w magu poczucie szczęścia, które doprowadza go do najwyższych stopni ekstazy.

Fig. 384: *Boria* (30° Ryb) – od tego pryncypała strefy oplatającej ziemię, mag może uzyskać dogłębną informację odnośnie zbieżnych skutków elementów i fluidów w całym mikro- i makrokosmosie, tj. we wszystkich sferach i na wszystkich planetach strefy oplatającej ziemię, na wszystkich trzech płaszczyznach – mentalnej, astralnej i fizycznej i może on również uzyskać dokładną informację o magicznym zastosowaniu tych skutków. Jeśli mag o to poprosi, ten pryncypał może poinformować go o

chemicznych składnikach i oryginalnych substancjach, które istnieją na innych planetach, jak również o ich skutkach i wpływach, tj. o faktach, które są całkowicie nieznane na naszej ziemi. Boria uczy go również ich użytecznego zastosowania nie tylko dla celów magicznych i kabalistycznych, lecz również dla technologii i chemii. Prowadzony przez Boria, mag staje się wszechwiedzącą i wszechmocną osobą w odniesieniu do mikro- jak i makrokosmosu i nikt poza *Jedną Niespersonifikowaną Boską Opatrznością* nie może nim rządzić.

*

143

To sprowadza nas do końca opisu 360 pryncypałów strefy oplatającej ziemię. Każdy mag zgodzi się, że ich prawdziwe istnienie jest niewątpliwie znane tylko nielicznym, tj. wysokim wtajemniczonym na tej ziemi. Rozmiar tej pracy czyni niemożliwym podanie wszystkich szczegółów odnośnie każdego pryncypała – mogę jedynie opublikować kilka słów

odnoszących się do ogólnych faktów nauki hermetycznej. Jeśli opisano by wszystko, co dotyczy kompetencji każdego indywidualnego pryncypała, tj. jego pracy i obowiązków w strefie oplatającej ziemię w odniesieniu do pierwiastka akashy, elementów, przyczyny i skutku prawowitości, praw analogii, biegunowości, elektromagnetycznego fluidu etc., to można by napisać więcej niż kilkusetstronicową książkę o pojedynczym pryncypale. Opis wielu pryncypałów, których zakres kompetencji jest ogromny, wypełniłby nie jeden, a wiele takich tomów.

Jednak te krótkie informacje o inteligencjach wystarczą dojrzałemu magowi jako niezbędne wskazówki i właśnie to

jest prawdziwym celem tych opisów. Jeśli mag chce skontaktować się z określoną inteligencją, odnajdzie do tego ogromną liczbę możliwości.

Z pewnością zwróciło uwagę maga to, że wiele pryncypałów posiada podobny, czy nawet taki sam zakres kompetencji. To założenie staje się jeszcze bardziej widoczne ze względu na to, że przedstawiłem odpowiedzialności pryncypałów z hermetycznego punktu widzenia. Mag z pewnością przyjmie to dobrze, gdyż daje mu to więcej możliwości do wyboru. Później może on zdać sobie sprawę, że pomimo iż istnieje określone podobieństwo zakresu kompetencji, to metody, instrukcje i zasady działania każdego pryncypała są zupełnie różne. Oznacza to, że mag może przekształcać swoje życzenia w rzeczywistość w różny sposób i poprzez zupełnie różne środki i nie jest zależny od tylko jednej metody czy instrukcji podawanej przez tylko jednego pryncypała. Jest to również powodem, dla którego niemożliwe jest opublikowanie tutaj wszystkich instrukcji, które mogłoby zostać podane magowi dla realizacji jego życzeń, abstrahując od faktu, że wiele pryncypałów nalega, by ich metody pozostały tajemnicą.

Zatem, pomimo tego, że strefa oplatająca ziemię jest czymś dość nowym, do tej pory nieznanym magowi, to jest ona niezwykle ważna. Do tej pory nie było żadnej osoby piszącej o astrologii czy kabale, która byłaby w stanie powiedzieć cokolwiek o istnieniu strefy oplatającej ziemię. Astrolog, który jest równocześnie wykształconym magiem, będzie w stanie poszerzyć swoją wiedzę poprzez studiowanie informacji o istnieniu strefy oplatającej ziemię, podanych w tej pracy. Dowiadując się o określonych wpływach, nie tylko będzie on w stanie zastosować swoją wiedzę o zodiaku i planetach – które są astrologicznym banałem –

dla swoich kalkulacji, lecz będzie również w stanie wziąć pod uwagę wpływ strefy oplatającej ziemię na los ludzi. Z astrologicznego punktu widzenia, strefa oplatająca ziemię może być uważana za ekliptykę naszej ziemi podzieloną na 360 stopni. Według miary czasu, wpływ każdego pryncypała na każdym miejscu naszej ziemi trwa cztery minuty, gdzie wpływ pierwszego pryncypała zaczyna się o wschodzie słońca i powraca z następnym wschodem słońca. Jeśli na przykład astrolog zna dokładną minutę urodzin człowieka, łatwo będzie mu wypracować to, na sympatii którego pryncypała ten człowiek może polegać. Biorąc pod uwagę strefę oplatającą ziemię może też określić talenty ukazujące się w człowieku. Jeśli zatem astrolog przy pracy z horoskopem weźmie pod uwagę również gwiezdne konstelacje, to uzyska niebywałe rezultaty. A jeśli nie tylko patrzy on na horoskop z mantycznego punktu widzenia, ale również dodaje do niego wszystkie korzystne planetarne konstelacje, które może określić dla danego stopnia ekliptyki, to będzie w stanie wejrzeć głęboko w syntetyczną astrologię i powiększyć swoją wiedzę w sposób, jaki nigdy nie byłby możliwy poprzez zastosowanie zwyczajnych astrologicznych faktów.

Taki astrolog wypracuje na przykład wpływ kosmicznych elementów sfer na nasz fizyczny świat w zupełnie inny sposób i będzie patrzył na niego z zupełnie innego punktu widzenia, niż 144

czynił to wcześniej. Robiąc tak, będzie on dużo bliżej prawdy niż do tej pory. O syntetycznej astrologii i jej odniesieniu do całej hermetycznej nauki, włączając w to fakty o strefie oplatającej ziemię, można by napisać cały opasły tom, co zamierzam zrobić w późniejszym czasie, o ile Boska Opatrzność da mi ku temu impuls.

Astrologicznie wykształcony mag może zatem uznać za praktyczne określenie dokładnego czasu wpływu tej inteligencji czy pryncypała strefy oplatającej ziemię, którego chce przywołać po raz pierwszy. To ułatwi jego pracę. Oczywiście dla dobrze wykształconego maga nie jest konieczne trzymanie się wyliczonego czasu przy przeprowadzaniu ewokacji.

Razem z pozytywnymi pryncypałami strefy oplatającej ziemię działają również przeciwne inteligencje, które reprezentują negatywny pierwiastek w swoim zakresie mocy. Celowo pominąłem opisy negatywnych pryncypałów, ich imion czy pieczęci, by powstrzymać maga przed wszelkimi niekorzystnymi eksperymentami.

Mag będzie chciał skontaktować się tylko z tymi pryncypałami, które odpowiadają jego własnym ideom. Gdyby chciał zwiedzić całą strefę oplatającą ziemię ze wszystkimi jej pryncypałami i innymi istotami, to jedno wcielenie byłoby zbyt krótkim czasem, nawet gdyby miało trwać sto lat. Patrząc na to z samego teoretycznego punktu widzenia, mag będzie przekonany, że pryncypały są w stanie odkryć przed nim najwyższy rodzaj mądrości, dostarczyć mu najgłębszej wiedzy, oddać mu do dyspozycji najwyższe moce, otworzyć wrota i utorować drogę do największych magicznych zdolności. Wtedy nie istnieje na ziemi nic, czego mag nie byłby w stanie osiągnąć, gdyż posiada wszelkie klucze do mądrości, mocy i autorytetu. Jest wtedy w stanie spełnić każde życzenie.

Rozdział 4

Inteligencje sfery Księżyca

Kiedy mag wystarczająco zaznajomi się ze strefą oplatającą ziemię, tak że posiada kontakt z niektórymi pryncypałami,

szczególnie mistrzami magii, to może zacząć próby nawiązania kontaktu z inteligencjami sfery Księżyca, poprzez podróż mentalną albo poprzez odpowiednio zaaranżowane ewokacje, czy to w fizycznym świecie, czy w strefie oplatającej ziemię, czy nawet bezpośrednio w sferze Księżyca. W tym momencie musi on mieć wystarczająco dużo informacji od jednego z wielu pryncypałów strefy oplatającej ziemię, tj. musi przejść określone kształcenie aby być w stanie kontrolować sferę Księżyca.

Najlepiej, jeśli pierwsze podróże do sfery Księżyca mag przeprowadza w towarzystwie pryncypała strefy oplatającej ziemię, o ile posiada on przede wszystkim bezbłędną kontrolę nad wynoszeniem się do innych sfer. Osobisty przewodnik, Guru, również może wprowadzić maga do sfery Księżyca podążając za nim myślami podczas jego mentalnych wędrówek czy działań ewokacyjnych bezpośrednio do sfery Księżyca. Dobrze wykształcony mag, który uważnie wykonywał moje instrukcje podane w pierwszej pracy, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, może bezpiecznie przenieść się do sfery Księżyca również bez przewodnika i żadnej wyjątkowej pomocy. Po określonym czasie przyzwyczai się on do oscylacji sfery Księżyca, które są zupełnie inne od tych w strefie oplatającej ziemię, w świecie fizycznym i w królestwach elementów. Gdy tylko mag pokona pierwsze trudności, poczuje się tutaj jak w domu, tak samo jak i w pozostałych sferach.

Księżyc, będąc najbliższym sąsiadem ziemi i jej satelitą, jest od niej całkowicie zależny.

Podczas swoich mentalnych wędrówek mag odkryje, że na księżycu nie istnieje żadna żywa 145

istota i że nie ma tam żadnej wegetacji, a tym samym, również żadnych ludzi. Księżyc –

podobnie jak ziemia – otoczony jest przez sferę, którą wtajemniczeni nazywają sferą Księżyca.

Sfera ta jest zamieszkała przez niezliczone istoty, podobnie jak strefa oplatająca ziemię.

Podanie pełnego wypisu wszystkich istot strefy Księżyca wypełniłoby niezliczoną ilość stron, a zatem jest niemożliwe z technicznego punktu widzenia. Wtajemniczeni sfery Księżyca, podobnie jak wtajemniczeni strefy oplatające ziemię, zostali wyznaczeni przez Boską Opatrzność do wykonywania różnych zadań; są oni wyposażeni w specjalne zdolności i moce i mogą wywoływać określone przyczyny, a z nimi również określone skutki, bezpośrednio w sferze Księżyca, jak również i na naszej ziemi. Działając ze sfery Księżyca, niektóre inteligencje są w stanie wykonać określone obowiązki również na innych planetach i ich sferach. Już niektóre pryncypały strefy oplatającej ziemię są w stanie informować maga o magii Księżyca. Nie trzeba tutaj wyjątkowo podkreślać, że Księżyc poprzez swój obrót i krążenie dokoła kuli ziemskiej przechodzi przez różne elektromagnetyczne obszary mocy i oscylacji swojej własnej aury i aury naszej ziemi, bezpośrednio przecinając je, a robiąc to, wpływa na istnienie i los naszej planety ziemi.

Mag sfer jest w stanie określić wpływ Księżyca na cztery stopnie ekliptyki, tj. strefy oplatającej ziemię i dzięki swojej wiedzy o prawach analogii, również jego wpływ na samą strefę oplatającą ziemię i na nasz fizyczny świat. Doświadczony mag ma dowolność wykorzystywania swojej wiedzy o tych wpływach. Magia sfer nie jest zatem żadną fantazją, lecz tajemną wiedzą, której równa się jedynie wiedza o kabale.

Poniżej czytelnik znajdzie krótki opis 28 pryncypałów sfery Księżyca, którzy posiadają niezwykły wpływ na strefę

oplatającą ziemię, jak również i na nasz materialny świat, tj. na wszystkie trzy płaszczyzny ludzkiej egzystencji. Często te inteligencje są uważane za władców 28 stacji Księżyca, znanych kabalistycznemu astrologowi w zakresie swoich dobrych, jak również i złych funkcji. Oznacza to, że właściwie istnieje 28 pozytywnych i 28

negatywnych pryncypałów sfery Księżyca. Te pierwsze mają zadanie tworzenia dobrych przyczyn i skutków, a te drugie – tworzenia ich przeciwieństw. By przeszkodzić

jakiemukolwiek nadużyciu ze strony czytelnika, podaję tutaj opis jedynie 28 pozytywnych pryncypałów strefy Księżyca. Jeśli mag chce uzyskać tymczasowy kontakt z negatywnymi pryncypałami, może go nawiązać bez obawy o jakikolwiek zły wpływ na ciało i duszę.

Niewielu wtajemniczonych zna imiona i pieczęcie pryncypałów sfery Księżyca. Przytoczone tutaj fakty oparte są na częstych osobistych kontaktach ze wszystkimi rodzajami istot i pryncypałów ze wszystkich sfer, włączając w to oczywiście, również te ze sfery Księżyca.

Fig. 1: *Ebvap* – jest imieniem pierwszego pryncypała sfery Księżyca. Jego zadaniem jest kontrolować regularność przypływów. Jest on doskonałym inicjatorem w zakresie

elektrycznego i magnetycznego fluidu oraz ich użycia w magii księżyca. Jeśli mag uważnie zastosuje wytłumaczenia tego pryncypała i wykona wszystko tak, jak jest mu przekazane, to poprzez magnetyczny wpływ księżyca i elektryczny fluid ziemi będzie w stanie wytworzyć w strefie oplatającej ziemię oraz w naszym fizycznym świecie takie zjawiska na wszystkich trzech płaszczyznach, mentalnej, astralnej i fizycznej, które nie ustępują cudom. Poza tym, Ebvap i jego sługi chronią maga przed wszelkimi

niekorzystnymi wpływami, jakie może napotkać podczas swojej pracy z wpływami księżyca. Pierwszy pryncypał sfery księżyca może ponadto odkryć przed magiem wielką liczbę tajemnic, które do tej pory pozostawały przed nim ukryte.

Fig. 2: *Emtircheyud* – jest drugim pryncypałem sfery Księżyca. Jest on odpowiedzialny za kontrolowanie rytmu w naszym fizycznym świecie. Ten rytm jest tworzony przez

odpowiednie inteligencje strefy oplatającej ziemię w świecie przyczyn zgodnie z wolą tego pryncypała. Uczy on maga praw bio-rytmu i okresowości naszej Ziemi oraz ich użycia dla mantycznych i magicznych celów. Mag uczy się, że dziewięć miesięcy kobiecej ciąży posiada specjalny związek z kabalistyczną liczbą dziewięć, liczbą księżyca. Co więcej, mag uzyska od tego pryncypała dokładne szczegóły dotyczące analogii pomiędzy księżycem a kobiecą menstruacją, okresowością, biegunowością i wieloma innymi ważnymi rzeczami.

Fig. 3: *Ezhesekis* – trzeci pryncypał sfery Księżyca ukazuje magowi, jak poprzez zbieżne wpływy sfery Księżyca, może on stworzyć dla siebie, w pierwiastku akashy, szczęście i wszystko co dobre. Skoro wpływ tego pryncypała zazwyczaj działa na fizyczny świat, on i jego sługi pomogą magowi ze szczęściem i sukcesem we wszystkich ziemskich sprawach.

Fig. 4: *Emvatibe* – czwarty pryncypał sfery Księżyca, chroni maga przed wszelkimi podstępnymi sztuczkami i aktami zemsty wrogich ludzi. On lub jego sługi, które lubi oddawać do dyspozycji maga, odkryją przed nim wszelkie tajemne plany jego wrogów, wszelkie zamierzone akty zemsty czy złej woli, zanim zostaną jeszcze wykonane i doradzi magowi jak chronić się przed ludźmi o złym nastawieniu. Duchy

służące Emvatibe są w stanie pokonać każdy akt zemsty zaplanowany przez wrogich ludzi w momencie jego zamysłu. Ten pryncypał sfery Księżyca odkrywa przed dojrzałym magiem słowa i formuły na odpędzanie, które pozwolą magowi paraliżować, czy nawet zabić osobę, czy całe grupy osób, w momencie ich wypowiedzenia. Mag może wywoływać taki skutek z największej

odległości. Dana osoba natychmiast umrze na atak serca. Oczywiście poprzez takie słowa czy formuły można wywołać również tymczasowy, czy trwający do końca życia paraliż. Będą one jednak odkryte jedynie przed magiem, który nigdy nie pomyśli nawet o nadużyciu ich.

Fig. 6: *Amzhere* – jest piątym pryncypałem sfery Księżyca, który, poza innymi rzeczami, może wytworzyć dla maga łaskawość i protekcję bardzo ważnych osób. Używając prostych kabalistycznych metod, które Amzhere odkryje przed magiem, można stopić serce

najtwardszego człowieka, można w przeciągu chwili uczynić swojego największego wroga przyjacielem i można wzbudzić sympatię i miłość każdego człowieka, którym jest się zainteresowanym. Mag jest w stanie każdą osobę uczynić uległą.

Fig. 6: *Enchede* – szósty pryncypał sfery Księżyca, jest w stanie wytworzyć miłość w niewykształconych ludziach, w mężczyźnie dla określonej kobiety i vice versa, w kobiecie dla określonego mężczyzny. Jednak wykształconemu magowi Enchede wytłumaczy tajemnice magii seksualnej w odniesieniu do magii księżyca. Poza tym, nauczy ona maga ładowania wpływami księżyca wszelkiego rodzaju talizmanów i amuletów zawierających kondensatory fluidów poprzez moc magii seksualnej. Może to być dokonane dla różnych celów,

szczególnie dla tworzenia miłości, sympatii, mocy atrakcji, popularności etc.

Fig. 7: *Emrudue* – jeśli nie wtajemniczona w magię osoba nosi pieczęć siódmego pryncypała sfery Księżyca, wykonaną podczas astrologicznego okresu siódmej stacji księżyca i wyrytą na srebrnej płytce, to będzie miała ona szczęście i będzie odnosić sukcesy, a przede wszystkim spełni się jej każde ziemskie życzenie. Wykształcony mag, gdy nawiąże kontakt z tym pryncypałem, będzie przez niego uczony, jak realizować wszystkie swoje życzenia poprzez moc magii księżyca, niezależnie od tego, czy dotyczą one mentalnego, astralnego czy fizycznego świata. Emrudue przynosi magowi szczęście i sukces i lubi oddawać mu do dyspozycji swoje sługi.

Fig. 8: *Eneye* – ósmy pryncypał sfery Księżyca jest koneserem wszystkich dyplomatycznych i politycznych zdarzeń. Może być on wielce przydatny magowi pomagając mu w politycznej karierze i zapewniając sukces we wszystkich dyplomatycznych sprawach. Przez to, że ten 147

pryncypał jest przede wszystkim miłośnikiem pokoju, podczas wojny asystuje on takim ludziom, którzy kierują się wysokimi ideałami pokoju, prawdy i sprawiedliwości. Mag działający w ten sposób jest w stanie wygrać każdą walkę, każdą wojnę, niezależnie od jej sposobu prowadzenia.

Fig. 9: *Emzhebyp* – dziewiąty pryncypał sfery Księżyca jest specjalnym aniołem stróżem chorych ludzi, których schorzenie jest skutkiem niekorzystnych wpływów księżyca bądź ma miejsce poprzez negatywne duchy sfery księżyca. Dotyczy to zazwyczaj epilepsji, problemów z menstruacją, stanów obsesji, histerii, tańca św. Wita, lunatykowania etc. Ten pryncypał

odkrywa przed magiem jak leczyć takie choroby mogą magii księżyca.

Fig. 10: *Emnymar* – jest imieniem dziesiątego pryncypała sfery Księżyca. Jest on odpowiedzialny za kontrolowanie okresu ciąży i narodzin człowieka. Razem z odpowiednim pryncypałem strefy oplatającej ziemię, pozwala on ujrzeć człowiekowi światło dnia. Zatem wszyscy ginekolodzy, położne i ich asystencji są pod jego wpływem. Emnymar uczy maga jak uczynić poród bezbolesnym w tych przypadkach, gdzie uważa to za konieczne i z wyprzedzeniem informuje maga czy dziecko w łonie matki jest będzie chłopcem czy dziewczynką. Może on również dowiedzieć się od tego pryncypała w jakim czasie powinien zajść stosunek seksualny by prokreować dziecko tej płci, jakiej chcą rodzice. Emnymar jest protektorem wszystkich hipnotyzerów i ludzi zajmujących się mesmeryzmem. Ukazuje magowi różne metody na leczenie chorób poprzez fluid magnetyczny. Zna on środki na całkowite wyleczenie chorób wenerycznych.

Fig. 11: *Ebvep* – jedenasty pryncypał sfery Księżyca umożliwia magowi uzyskanie, poprzez magiczne metody, szacunku ludzi, niezależnie od rangi jaką posiadają. Poza tym, uczy on maga tworzyć zjawiska, które sprawiają, że nie wtajemniczona osoba drży z przerażenia.

Chociaż nie jest łatwo wejść w bezpośredni kontakt z tym pryncypałem, to magowi, który osiągnął dobry stopień magicznego rozwoju, uda się to dzięki pryncypałowi strefy oplatającej ziemię, bądź dzięki jego własnemu Guru. Mag będzie się wtedy w stanie przekonać, że ten pryncypał jest doskonałym inicjatorem w zakresie zjawiskowej magii księżyca.

Fig. 12: *Emkebpe* – jest imieniem dwunastego pryncypała sfery Księżyca, który jest wielkim miłośnikiem pokoju i szczęścia w małżeństwie oraz wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia ze szczęściem, miłością i sympatią. Uświadamia on maga w zakresie transformującej mocy prawdziwej miłości. Emkebpe odkrywa przed magiem metody tworzenia miłosnych

amuletów, które można naładować poprzez magię księżyca.

Fig. 13: *Emcheba* – trzynasty pryncypał sfery Księżyca, jest doskonałym inicjatorem odnośnie magii mumicznej w takim zakresie, w jakim jest ona połączona z wpływami księżyca. Mag zatem uczy się od tego pryncypała o związku pomiędzy magią mumiczną a magią księżycową, o jej udanym zastosowaniu oraz o tym, jak używać magicznych wpływów księżyca. Ten pryncypał poinformuje maga o wielu magicznych praktykach, na przykład w jaki bezpieczny sposób można wchodzić w gwiezdno-magiczne pakty poprzez moc magii mumicznej, by mag nie musiał się w nich dosłownie wyrzekać swojego „ciała i duszy”.

Gwiezdno-magiczne pakty są więc wykonywane poprzez mumię, a tym samym mag jest w stanie uzyskać najróżniejsze skutki przy pomocy kondensatora fluidów, nie angażując się w to samodzielnie, tj. nie zostawiając jakichkolwiek niekorzystnych śladów swojej własnej osoby w świecie przyczyn, czyli w akashy. Przez to, że ten pryncypał posiada kontrolę nad wieloma tajemnicami z tego zakresu, dobrze będzie, jeśli mag go nie ominie.

Fig. 14: *Ezhobar* – czternasty pryncypał sfery Księżyca może stanowić dla maga ogromną wartość, gdyż może on odkryć przed nim tajemnice tworzenia wewnątrz siebie

najróżniejszych okultystycznych i magicznych zdolności, które można później zastosować w innych sferach. Mag jest też uczony polaryzowania mocy. Dodatkowo, jak w określony sposób wywołać lewitację u siebie lub u innych osób, czy obiektów poprzez moc

kabalistycznej magii księżycowej, poprzez zmianę polaryzacji grawitacji. Mag uczy się również jak nabyć zdolność interpretowania symboli, które widzi w sferze Księżyca poprzez moc jasnowidzenia. Ezhobar uczy maga rozumieć prawa sfery Księżyca z magiczno-kabalistycznego punktu widzenia, jak również praktycznie je kontrolować. Ezhobar jest zatem słusznie nazywany wspaniałym inicjatorem w zakresie kabalistycznej magii księżycowej.

Fig. 15: *Emnepe* – żaden mag będący w kontakcie z inteligencjami sfery Księżyca nie ominie skontaktowania się z tym pryncypałem, piętnastym we właściwej kolejności, gdyż może on nauczyć maga wielu rzeczy, które do tej pory były dla niego nieznane. Mag zostanie na przykład poinformowany o wpływie boskich cech na istoty sfery Księżyca i o tym, jak pierwiastek akashy bezpośrednio działa na sferę Księżyca, a stamtąd na sferę oplatającą ziemię. Emnepe z przyjemnością opowie magowi o metodach, poprzez które może on nabyć zdolność czytania w pierwiastku akashy przy pomocy swojego mentalnego ciała

umieszczonego w sferze Księżyca i jak z tego miejsca może wywoływać magiczne skutki.

Niemożliwe jest podanie wszystkich szczegółów i korzyści, jakie zostaną zaoferowane magowi po nawiązaniu kontaktu z tym pryncypałem. Zatem każdy mag powinien dopilnować realizacji kontaktu z Emnepe.

Fig. 16: *Echotasa* – szesnasty pryncypał sfery Ksieżyca uczy maga, jak uzyskiwać kontrolę nad negatywnymi istotami tej sfery, albo poprzez mentalną wędrówkę, albo poprzez ewokację oraz jak sprawić, by były mu one absolutnie posłuszne. Równocześnie wprowadza on maga w różne magiczne środki ochrony, które nie tylko uczynią go nie do zranienia dla wszelkich niekorzystnych wpływów, lecz również pomogą mu stać się magicznym autorytetem,

respektowanym nie tylko przez pozytywne, lecz również przez negatywne istoty. Ten pryncypał sfery Księżyca jest z charakteru bardzo szczodrobliwą inteligencją, która z przyjemnością będzie służyć dojrzałemu magowi każdą pomocą i która odkryje przed nim również sekrety magii księżycowej.

Fig. 17: *Emzhon* – jedną z rzeczy szczególnych w magii księżycowej jest tak zwana magia odpędzania. Pod przysięgą tajemnicy, siedemnasty pryncypał sfery Księżyca, Emzhom, może przekazać dojrzałemu magowi dokładne informacje na ten temat. Odkryje on przed nim różne kabalistyczne i magiczne formuły, formuły odpędzania, które mogą być użyte dla różnorodnych celów. Na przykład Emzhom zna odpędzające formuły, dzięki którym wróg może być natychmiast zniszczony, czy też takie formuły dzięki którym złodzieje są zatrzymywani podczas swojej ucieczki, by nie mogli uczynić kroku dalej z ukradzionymi rzeczami, niezależnie od tego, gdzie się znajdują; formuły odpędzające, które natychmiast powodują, że atakujący staje się sztywny i pozbawiony życia; formuły odpędzające, które odsuną każdy negatywny wpływ; formuły odpędzające, które uczynią nieszkodliwą nawet najbardziej wściekłą bestię, czy to w powietrzu na lądzie czy w wodzie. Ten pryncypał

dysponuje wieloma innymi rodzajami formuł odpędzających. Oczywiście mag, któremu te formuły odpędzające zostały wyjawione, będzie mógł używać ich jedynie w przypadku największego zagrożenia. Emzhom jest inteligencją bardzo respektowaną w sferze Księżyca.

Wszystkie istoty księżycowe patrzą na niego z podziwem.

Fig. 18: *Emzhit* – osiemnasty pryncypał sfery Księżyca informuje maga o tajemnych metodach pozwalających mu na stanie się niewidzialnym przy pomocy magii księżycowej, księżycowej kabały, istot księżycowych i pierwiastka akashy. Poza tym, Emzhit informuje maga o prawach materializacji i dematerializacji, nie tylko w odniesieniu do ciała astralnego,
149

lecz również w odniesieniu do materii fizycznej. Ten pryncypał słusznie jest uważany za inicjatora w zakresie magicznej transmutacji.

Fig. 19: *Ezheme* – jest imieniem dziewiętnastego pryncypała sfery Księżyca. Będąc oryginalnym inicjatorem, pryncypał ten jasno tłumaczy magowi każdy wpływ prawowitości i analogii księżyca i sfery Księżyca w ich odniesieniu do strefy oplatającej ziemię i do naszego fizycznego świata na wszystkich trzech płaszczyznach, mentalnej, astralnej i fizycznej oraz uczy on maga, jak praktycznie używać tej nowo nabytej wiedzy w magicznym i

kabalistycznym znaczeniu. Mag może od tego pryncypała uzyskać więcej wiedzy i mądrości niż może to sobie wyobrażać.

Fig. 20: *Etsacheye* – dwudziesty pryncypał sfery Księżyca jest doskonały mistrzem wtajemniczenia, szczególnie w zakresie ekstazy, która wywoływana jest poprzez magiczne

tańce i stosowne rytuały w połączeniu z księżycową magią i kabałą. Niewielu

wtajemniczonych wie, że poprzez ekstatyczne tańce i rytuały uwalniane są specjalne moce i zdolności. Mag dowie się o tym od tego pryncypała. Co więcej, mag dowie się od Etsacheye jak uzyskiwać kontrolę nad wszystkimi wpływami sfery Księżyca i jak górować nad pozytywnymi, jak i negatywnymi istotami księżyca. Logiczne jest, że czyniąc to, mag stanie się autorytetem w sferze Księżyca.

Fig. 21: *Etamrezh* – dwudziesty pierwszy pryncypał sfery Księżyca instruuje maga jak, poprzez magiczne i kabalistyczne metody, stać się silnym i odpornym przeciw wszelkim widzialnym i niewidzialnym wrogom, przeciw każdemu rodzajowi wpływu elementów etc.

Mag nabywa magiczną nietykalność. Żaden człowiek na ziemi nie jest w stanie skrzywdzić maga, który cieszy się – i pracuje pod – protekcją i prowadzeniem tego pryncypała sfery Księżyca. Mag jest bezpieczny od wszelkiego prześladowania czy magicznego ataku. Jest w stanie wytrwać nawet największe możliwe gorąco, przechodząc przez największy ogień bez spalenia nawet jednego włosa. Stosując się do specjalnych metod, jakie ten pryncypał

odkrywa przed nim, mag może uczynić swoje ciało twardym jak diament. Jest nie do zranienia z magicznego punktu widzenia i jest panem własnego życia i śmierci.

Fig. 22: *Rivatim* – od dwudziestego drugiego pryncypała sfery Księżyca, mag uczy się świadomie absorbować fakty dotyczące czasu i przestrzeni w sferze Księżyca. Jest on wtedy w stanie przenieść na największe odległości nie tylko swoje ciało mentalne, lecz również i astralne, a jeśli to konieczne, nawet ciało fizyczne. Mag prowadzony przez

tego pryncypała sfery Księżyca może pewnie kroczyć po powierzchni morza bez tonięcia w wodzie, może wznosić się w powietrze i podróżować przez nie, może on pokonać każdą odległość duchem, duszą i ciałem. Czas i przestrzeń stają się dla maga bez znaczenia nie tylko w duchu, lecz również w odniesieniu do astralnego i fizycznego ciała, a materia nie stanowi dla niego żadnej przeszkody.

Fig. 23: *Liteviche* – mag, który pozyska zaufanie dwudziestego trzeciego pryncypała sfery Księżyca, zostanie przez niego wtajemniczony w najgłębsze tajemnice magii i kabały i będzie mógł władać potężnymi słowami, poprzez które będzie w stanie natychmiast uspokajać największe sztormy na morzu, zatrzymywać przerażające erupcje wulkanów, zabijać całe armie, wygrywać wojny etc. Oczywiście mag o wysokiej etyce nigdy nie ośmieli się nadużyć słów mocy, których się nauczył, gdyż czyniąc to, sprzeciwiłby się prawowitości i tylko by wyrządził sobie krzywdę. Mag prowadzony przez tego pryncypała uzyska tak potężny wpływ, nie tylko na sferę Księżyca, lecz również na strefę oplatającą ziemię i na nasz fizyczny świat, o którym osoby nie wtajemniczone nie mają najmniejszego pojęcia.

150

Fig. 24: *Zhevekiyev* – jest imieniem dwudziestego czwartego pryncypała sfery Księżyca, który jest słusznie nazywanym alchemikiem tej sfery. Wtajemnicza on maga w działanie elementów na księżycu. Zhevekiyev uczy maga odpowiednich metod alchemicznej transformacji metali poprzez kontrolowanie elektromagnetycznych fluidów. Co więcej, odkrywa on przed nim sekrety prawdziwego magicznego odmładzania fizycznego i astralnego ciała oraz tłumaczy mu prawa życia i śmierci obowiązujące w sferze Księżyca, a tym samym mające odniesienie do strefy

oplatającej ziemię i do naszego fizycznego świata. Poprzez połączenie z tym pryncypałem, mag może uzyskać specjalne korzyści.

Fig. 25: *Lavemezhu* – wpływanie na królestwo roślin i kontrolowanie go jest zadaniem dwudziestego piątego pryncypała sfery Księżyca. Odkrywa on przed magiem wszystkie tajemnice życia, kiełkowania i wzrostu oraz ukazuje mu jak opanować to królestwo poprzez księżycową magię. Mag jest wtedy w stanie dowolnie przyspieszać czy zatrzymywać wzrost.

Dzięki instrukcjom otrzymanym od tego pryncypała, mag jest w stanie przy pomocy księżycowej magii i stosując określone kabalistyczne słowa, użyźniać w nadnaturalny sposób całe pola, niezależnie od ich wielkości, albo też czynić je nieurodzajami i zmieniać w pustynie.

Fig. 26: *Empebyn* – specjalnym zadaniem dwudziestego szóstego pryncypała sfery Księżyca jest wytłumaczyć magowi, który się z nim skontaktuje, przyczyny i skutki słońca i jego światła w mentalnym, astralnym i fizycznym odniesieniu do księżyca i sfery Księżyca, oraz powiedzieć o skutkach tych wpływów na strefie oplatającej ziemię jak i na naszym fizycznym świecie z jego królestwami minerałów, roślin i zwierząt. Empebyn informuje maga również o wpływach, jakie światło słońca wywiera na księżycu, a stamtąd na naszych ludzkich ciałach w zakresie mentalnym, astralnym i fizycznym, oraz uczy go praktycznego zastosowania całej tej wiedzy.

Fig. 27: *Emzhabe* – jest imieniem dwudziestego siódmego pryncypała sfery Księżyca, który informuje maga o wszystkich minerałach ziemi mających analogiczne połączenie z księżycem i jego sferą. Dzięki temu, że Emzhabe jest doskonałym inicjatorem w zakresie magii

księżyca, to połączenie z nim może być dla maga wielką korzyścią.

Fig. 28: *Emzher* – jest imieniem dwudziestego ósmego i ostatniego pryncypała sfery Księżyca. Mag jest przez niego instruowany, jak przy użyciu magii księżyca i kabały uzyskać całkowitą kontrolę nad elementem wody w sferze Księżyca i w naszym fizycznym świecie.

Nie tylko uzyska on władzę nad wszystkimi zwierzętami żyjącymi w wodzie, lecz

równocześnie stanie się on mistrzem temperatury. Mag działający według instrukcji tego pryncypała może być oblany wrzątkiem, a nie dozna żadnego oparzenia. Chroniony przez Emzher, mag może dokonywać tak cudownych rzeczy, jak zmiana wrzątku w lód.

*

To sprowadza nas do końca opisu 28 pryncypałów sfery Księżyca. Dla pierwszej ewokacji ich pieczęcie należy rysować w kolorze białym bądź srebrnym. Każdy mag, który stał się już mistrzem strefy oplatającej ziemię, powinien nawiązać kontakt przynajmniej z niektórymi pryncypałami sfery Księżyca, gdyż to może się obrócić jedynie na jego korzyść, nigdy na niekorzyść.

Rozdział 5

Geniusze strefy Merkurego

Następna sfera, jaką mag ma eksplorować i kontrolować to sfera Merkurego. Aby być w stanie znieść jej wibracje, mag musi nauczyć się kontrolować wpływy i wibracje sfery

poprzedniej, tj. sfery Księżyca. Opisowi indywidualnych geniuszy tej strefy towarzyszą liczne wskazówki, co bez wątpienia zainteresuje maga.

Hermes Trismegistos, egipski arcykapłan był bez wątpienia jednym z największych wtajemniczonych przed Chrystusem. W swojej księdze mądrości, znanej pod nazwą *Thoth*, pozostawił dla potomnych największą mądrość, jaka kiedykolwiek może być uchwycona na naszej planecie. Jego *tabula smaragdina* – Tablica Hermesa – dowodzi makro- i mikrokosmicznych praw analogii. Osoby, które osiągnęły dojrzałość konieczną dla ich wtajemniczenia nazywają tę mądrość nauką hermetyczną. Pierwotnie Księga Mądrości tego wtajemniczonego składała się z 78 tablic, które później stały się powszechnie znane jako 78

kart tarota. Pomimo, że karty tarota zostały z biegiem czasu zdegradowane i są używane do karcianych gier, to ich tajemne znaczenie do dzisiejszego dnia pozostaje znane kilku wybranym.

Medytujący mag odnajdzie powiązania pomiędzy 78 kartami tarota, a 72 geniuszami strefy Merkurego, a z sześciu pozostałych kart przypisze cztery do elementów i dwie do biegunowości. Pierwsza karta tarota symbolizuje duchowy rozwój człowieka. W mojej pierwszej pracy, zatytułowanej *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, ten rozwój jest wyjaśniony w precyzyjnie wypracowanym systemie. Druga karta tarota symbolizuje połączenia z istotami wszystkich sfer. Praktyczny sposób na stworzenie takich połączeń jest wyjaśniony w niniejszej książce. Trzecia karta tarota wskazuje na język kosmiczny, kabałę, którą zajmę się szczegółowo w mojej trzeciej pracy, *Klucz do prawdziwej kabały*.

Według zapisów pozostawionych potomnym, Hermes Trismegistos był reprezentantem

wyższej wiedzy, znakomitym przykładem ludzkiej inteligencji i oświeconego ducha w analogii do sfery Merkurego, gdyż ta sfera jest przypisana nieśmiertelnemu duchowi i jest do niego analogiczna.

Chociaż 72 geniusze sfery Merkurego odpowiadają liczbą ilości kart tarota, to nie są kolejno reprezentowane przez te karty, tj. jedna karta dla jednego geniusza, lecz wszystkie są symbolizowane w określonej części drugiej karty tarota, gdyż karta ta, jak już było wspomniane, reprezentuje całą magię sfer. W numerycznych połączeniach pomiędzy 72

geniuszami, a 78 kartami tarota znajduje się tajemny kabalistyczny klucz sfery Merkurego.

Wielu kabalistów błędnie uważa 72 geniusze sfery Merkurego za Szemhameforasz. , tj.

niewymawialne imię Boga składające się z 72 liter. Lecz tak zwany Szemhameforasz, niewymawialne imię Boga, wyrażone jest przez cztery symboliczne litery JOD-HE-VAU-HE, tak zwany Tetragram czy Adonai.

Prawdziwy wtajemniczony i kabalista jest jednak w pełni świadomy faktu, że imiona zaopatrzone w liczby są numerycznym kluczem do metod i instrukcji, numerycznym kluczem do właściwego zastosowania. Więcej szczegółów w tym temacie będzie można znaleźć w książce *Klucz do prawdziwej kabały*, która zajmuje się kabalistycznym mistycyzmem, magią formuł, tj. praktyczną teurgią.

Poniższa lista kosmicznego porządku, włączając w to strefę Merkurego i jej sfery, ma zaznajomić maga ze strukturą naszego wszechświata z magiczno-kabalistycznego, tj.

hermetycznego punktu widzenia.

Ziemia: Najniższą sferą jest nasz fizyczny świat ze swoimi trzema królestwami minerałów, roślin i zwierząt. Fizyczne ciało człowieka jest analogicznie połączone z tymi trzema królestwami.

Księżyc: W swojej planetarnej funkcji wpływa na wszystko co płynne na naszej ziemi.

Jednak sfera Księżyca jest analogiczna z ciałem astralnym i astralną matrycą człowieka. Z

kolei wpływy „strefy oplatającej ziemię" są analogiczne do witalnej energii człowieka.

Merkury: Jako planeta, Merkury wpływa na gazowy stan naszej ziemi. Mentalne ciało jest przedmiotem jego sfery.

Wenus: Jako planeta, wpływa na płodność na naszej ziemi w odniesieniu do królestwa roślin i zwierząt. Sfera Wenus połączona jest z ludzką sympatią, miłością i płodnością.

Słońce: Ta planeta wpływa na fizyczne życie na naszej ziemi we wszystkich trzech królestwach. Sfera Słońca utrzymuje życie mentalnego, astralnego i fizycznego ciała poprzez indywidualne matryce.

Mars: Wpływa on na wszystkie moce we wszystkich trzech królestwach. Jako planeta, jest głównie odpowiedzialny za pragnienie dla instynktu samozachowawczego w królestwie zwierząt, jak i w odniesieniu do ludzi. Sfera Marsa wywołuje

w człowieku impuls i pragnienie do życia. Wpływa na charakter człowieka, jego wartości, ogólną moc i zdolności.

Jowisz: Jako planeta, tworzy harmonię i prawowitość. Z drugiej strony sfera Jowisza kontroluje ewolucję losu i sprawiedliwości w człowieku, prowadząc go na jego drodze do doskonałości i asystując mu w jego wysiłkach sięgania do Najwyższego.

Saturn: W swojej funkcji planetarnej wpływa na losy we wszystkich trzech królestwach, minerałów, roślin i zwierząt na ziemi. W swojej najsubtelniejszej formie jest nam znany jako eter. Z kolei sfera Saturna kontroluje los ludzi, zwany również karmą. Największym wpływom tej sfery człowiek zawdzięcza swoją zdolność intuicji, poprzez którą ukazuje się Boska Opatrzność, zależnie od stopnia dojrzałości każdej osoby. W osobie niewtajemniczonej ukazuje się jako sumienie.

Uran: Ta planeta jest odpowiedzialna za każdy rodzaj magicznego rozwoju na naszej ziemi.

Jej sfera odkrywa przed człowiekiem wszystkie zjawiska magii.

Neptun: W hierarchii kosmosu ta planeta utrzymuje ziemię w jej równowadze. Wpływowi sfery tej planety człowiek zawdzięcza swoją wiedzę o drodze do doskonałości, jak również swoją wiedzę o języku kosmicznym, czyli tak zwanej kabale.

*

Poza tymi sferami nie ma nic poza Boskim Światłem, niepojmowalnym i nieopisywalnym, zwanym przez nas Boską Opatrznością. W naszej kosmicznej hierarchii nie istnieje nic wyższego niż to.

W kabale, kosmiczna hierarchia ze wszystkimi swoimi wpływami nazywana jest Kabalistycznym Drzewem Życia. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w mojej trzeciej książce, *Klucz do prawdziwej kabały*, która jest opisem praktycznego użycia kabały.

Wracając do strefy Merkurego, jeszcze raz podkreślę, że jego sfera jest analogiczna do sfery mentalnej człowieka i że geniusze sfery Merkurego wielce wpływają na ducha, tj. ciało mentalne każdego człowieka. Jeśli jednak geniusz sfery Merkurego zamierzał na przykład wpłynąć na astralną sferę człowieka, to zgodnie z prawami analogii musiałby działać poprzez sferę Księżyca i strefę oplatającą ziemię, by jego wpływ zadziałał. Mag musiałby zrobić to samo. 72 geniusze strefy Merkurego są wspomniane w wielu kabalistycznych książkach, lecz są one opisane jako niezależne geniusze, z pominięciem ich przynależności do specjalnej sfery. Żaden z autorów tych książek nie wiedział o prawdziwych funkcjach 72 geniuszy strefy Merkurego, ani też żaden z nich nie kontaktował się z nimi osobiście. Imiona geniuszy są poprawne, lecz pieczęcie rysowane i publikowane w tych książkach są tak niekompletne, że wątpliwe staje się, czy kiedykolwiek były one oparte na oryginałach.

Nigdy nie byłem usatysfakcjonowany samymi przypuszczeniami i zawsze chciałem

oszczędzić ludziom czasu na dalsze poszukiwania, więc osobiście skontaktowałem się ze wszystkimi 72 geniuszami sfery Merkurego i podaję tutaj ich prawdziwe pieczęcie i krótkie opisy zakresu kompetencji. Litery, które towarzyszą niektórym pieczęciom reprezentują tajemne klucze, które mag, po skontaktowaniu się z danym geniuszem, zrealizuje i pojmie.

Pieczęcie tych geniuszy dla pierwszej ewokacji są zazwyczaj rysowane w kolorze żółtym.

Trzeba jednak uważać, by znaki były odtwarzane w tych samych kolorach, co w ilustracyjnej części tej książki. Zdarza się czasem, że geniusz chce by jego pieczęć była rysowana w innym kolorze. Mag zawsze musi usłuchać takiego żądania.

Fig. 1: *Vehuiah* – jest imieniem pierwszego geniusza sfery Merkurego. Mag uczy się od niego jak wzmacniać siłę woli i jak uczynić swą wiarę twardą jak skała, by móc, dzięki tym zdolnościom, zwiększyć moc swojego przekonania w taki sposób, by bezpośrednio

wywoływać prawdziwe cuda. Ten geniusz przekaże magowi tajemnicę szybkiego osiągania specjalnych rodzajów magicznych zdolności.

Fig. 2: *Jeliel* – drugi geniusz sfery Merkurego wtajemnicza maga w tajemnice miłości i sympatii. Przez to, że ten geniusz wie wszystko o sekretnych tajemnicach seksualnej magii, przygotowany jest odkryć je przed dojrzałym magiem. Mag, który jest w kontakcie z tym geniuszem będzie również nauczony, jak zmieniać wrogość w przyjaźń, jak mocą magii wzbudzać miłość w mężczyźnie i kobiecie, jak zwiększać tę miłość, bądź, jeśli to konieczne, jak ją zmniejszać; jak stać się panem miłości; jak sprawiać, by złodzieje zwracali skradzione dobra; jak w różny sposób odpędzać morderców i innych przestępców; jak powodować bądź

uciszać trzęsienia ziemi; jak, poprzez specjalne metody, rozumieć i być w stanie mówić każdym językiem ziemi; jak uzyskać respekt, moc i bogactwo i odwrotnie – jak sprawić,

by nie warci tego ludzie utracili swoją reputację i bogactwo. Kontakt z tym geniuszem przyniesie magowi wiele korzyści.

Fig. 3: *Sitael* – trzeci geniusz jest doskonałym ekspertem w zakresie hipnozy, sugestii i telepatii. Uczy on maga zdolności stawania się doskonałym mistrzem ludzi i zwierząt poprzez złudzenie, oślepienie etc. Poza tym, mag otrzyma instrukcje w zakresie sztuki łatwego odczytywania przeszłości, teraźniejszości i przyszłości w pierwiastku akashy.

Fig. 4: *Elemiah* – czwarty geniusz instruuje maga nie tylko, jak zostać panem własnego losu, lecz również jak kontrolować losy innych ludzi i zwierząt. Co więcej, mag uczy się jak ładować magiczne słowa poprzez metody kabalistyczne i jak przenosić je w pierwiastek 154

akashy, by wywołały pożądany skutek w mentalnym, astralnym bądź fizycznym świecie oraz, jak poprzez różne pasywne metody, skontaktować się ze zmarłymi.

Fig. 5: *Mahasiah* – piąty geniusz uczy maga uzyskiwać pełną kontrolę nad elementami poprzez specjalne kabalistyczne metody i bez trudu tworzyć wszelkie możliwe rodzaje zjawisk; poprzez magię i kabałę udanie leczyć nieuleczalne choroby, rozumieć prawa analogii w mikro- i makrokosmosie oraz, czyniąc to, penetrować głębię mądrości.

Fig. 6: *Lelahel* – jest szóstym geniuszem sfery Merkurego. Jako inicjator tajemnic seksualnych, pokazuje magowi, jak przy pomocy magii seksualnej tworzyć magiczne ładunki.

Ten geniusz szczególnie lubi ładować magią miłosną talizmany i amulety i zaznajomi maga ze wszystkimi pomocami służącymi do tego celu. Może on podać magowi dokładną

informację o wszystkich dziedzinach nauki znanej ziemi. Poza tym, może on go nauczyć jak, poprzez specjalny proces, tworzyć zaklęcia szczęścia i talizmany ochrony. Ten geniusz jest przyjacielem wszystkich artystów i jeśli mag sam jest artystą, to będzie przez niego szczególnie inspirowany.

Fig. 7: *Achaiah* – siódmy geniusz instruuje maga w następującym zakresie: jak zrobić szybką karierę w magii stosując odpowiednie metody, jak wrogów uczynić przyjaciółmi, jak się zaprzyjaźniać, jak wzbudzać miłość i jak w pierwiastku akashy odczytywać los

indywidualnych osób, jak również i los całych narodów.

Fig. 8: *Kahetel* – jest imieniem ósmego geniusza sfery Merkurego. Ten geniusz uczy maga kontrolować elektromagnetyczny fluid poprzez magię elementów, pozwalając mu tworzyć najróżniejsze zjawiska natury. Mag jest również uczony przez tego geniusza, jak przy pomocy elektromagnetycznego fluidu wpływać, pozytywnie czy negatywnie, na wzrost roślin.

Nauczywszy się od tego geniusza określonych potężnych słów, mag będzie w stanie powodować deszcz, śnieg, burzę, sztorm etc., oraz zatrzymywać je.

Fig. 9: *Aziel* – dziewiąty geniusz uczy maga Boskiej Sprawiedliwości i Boskiego Miłosierdzia i ukazuje mu, jak głęboko te dwie boskie cechy przenikają płaszczyzny i sfery. Prowadzony przez tego geniusza, mag nauczy się uspokajać wrogów, wzbudzać miłość i czynić pokój.

Mag będzie też wtedy wiedział, jak chronić się mocą magii przed swoimi największymi wrogami i ich atakami; nauczy się jak stawać się sławnym i bogatym. Lecz Aziel informuje również maga o wszystkim, co istnieje pod powierzchnią

ziemi, o ukrytych skarbach, metalach, jak i podziemnych wodach.

Fig. 10: *Aladiah* – jest dziesiątym geniuszem. Uczy on maga okultystycznej anatomii człowieka, jego harmonii i dysharmonii oraz ukazuje mu, jak w sposób kabalistyczny chronić się przed nieharmonijnymi wpływami i jak odkrywać przyczyny chorób i udanie je leczyć.

Aladiah jest doskonałym inicjatorem w zakresie chemii i alchemii oraz magii i kabały.

Instruuje on maga w zakresie używania mocy i roślin dla różnych magicznych praktyk.

Fig. 11: *Lauviah* – jedenasty geniusz zaznajamia dojrzałego maga z formułami odpędzającymi, poprzez które może on wpływać na szalejące burze oraz zwalczać i odpędzać wrogów. Będąc inicjatorem, Lauviah może instruować maga w zakresie nauki wojskowej, może uczyć go jak stać się magicznym autorytetem i jak stać się sławnym i honorowanym człowiekiem. Dodatkowo, ten geniusz pomoże magowi rozwiązać najtrudniejsze problemy z zadziwiającą łatwością.

Fig. 12: *Hahaiah* – dwunasty geniusz jest inicjatorem w zakresie praw analogii i uczy języka symboli, tj. jak właściwie interpretować wszystkie symbole, nawet te najbardziej 155

skomplikowane i odwrotnie – jak każdą ideę wyrażać za pomocą symboli. Dzięki niemu mag rozwiązuje najtrudniejsze problemy w nauce hermetycznej, odkrywa przed nim głębokie prawdy i sekretne tajemnice, które do dzisiaj zostały zrozumiane przez niewielu magów. Ten geniusz jest również doskonałym inicjatorem w zakresie magii i kabały. Dzięki swoim mocom, jest on w stanie

przemienić najbardziej zatwardziałych wrogów w przyjaciół, zwiększać miłość pomiędzy przyjaciółmi i wiele innych rzeczy.

Fig. 13: *Jezalel* – trzynasty geniusz pomaga wszystkim pisarzom i artystom inspirując ich i zapewniając im sukces. Pokazuje on magowi środki i sposoby na stanie się doskonałym mówcą. Asystuje on politykom budząc i zwiększając w nich dar oratorski. Specjalne metody, jakie ten geniusz ma do swojej dyspozycji, prowadzą do czystego intelektu i dobrej pamięci, do osiągnięcia doskonałego daru percepcji i błyskotliwości w każdym zakresie. Dzięki pomocy Jezalel, mag może wywołać dla siebie przychylność bardzo ważnych osób, zapewnić sobie sukces w sprawach miłosnych, poznać tajne plany swoich wrogów i wiele innych rzeczy.

Fig. 14: *Mebahel* – czternasty geniusz pomaga wygrywać wojny, by realizować plany dla pokoju, inspiruje on polityków i pomaga im wykonywać ich plany. Będąc wyjątkowym przyjacielem sprawiedliwości, ten geniusz chroni przed niesprawiedliwością i pomaga załatwiać sprawy prawne w sposób prawowity. Pomaga wydostać się z więzienia osobom niewinnie skazanym. Ten geniusz nauczy maga sztuki czytania w myślach innej osoby, a poza tym, może wykryć i kontrolować jego prześladowców i wrogów.

Fig. 15: *Hariel* – piętnasty geniusz sfery Merkurego jest doskonałym inicjatorem w zakresie filozofii okultystycznej, magii i kabały. W samej sferze Merkurego, jest on również inicjatorem w zakresie ewokacji. Dostarcza magowi środków, dzięki którym może on chronić się przed negatywnymi istotami tej sfery. Hariel uczy maga, jak indukcyjnie i dedukcyjnie używać wpływu strefy Merkurego na wszystkich trzech płaszczyznach naszej egzystencji.

Będąc wielkim miłośnikiem pokoju, ten geniusz może, jeśli to konieczne, wywołać okoliczności, które doprowadzą do pokoju. Jeśli mag potrzebuje protekcji bardzo ważnych osób, to ten geniusz również będzie mu w stanie pomóc.

Fig. 16: *Hakamiah* – jest imieniem szesnastego geniusza sfery Merkurego, który, poprzez stosowanie okultystycznych środków, pomoże magowi uzyskać honor, renomę, chwałę i bogactwo. Jeśli mag tego chce, Hakamiah może również sprawić, że kobiety będą go kochały i powierzy mu sekret udanego leczenia kobiecej bezpłodności oraz poinformuje maga o amuletach, które służą temu celowi.

Fig. 17: *Lanoiah* – siedemnasty geniusz uczy maga, jak mentalnie, astralnie i fizycznie spoglądać w przeszłość, teraźniejszość i przyszłość w pierwiastku akashy, zwłaszcza w odniesieniu do wynalazków technologicznych. Różne nowe wynalazki w technice, chemii i elektryczności mają miejsce dzięki inspiracjom tego geniusza. Jego intuicja jest przyczyną wielkiego sukcesu muzyków i kompozytorów w odniesieniu do ich sztuki, jak również i w odniesieniu do publiczności. Lanoiah jest znany jako doskonały inicjator w zakresie magii muzyki. Mag odkryje w nim również nauczyciela kosmicznej metafizyki.

Fig. 18: *Kaliel* – osiemnasty geniusz jest doskonałym inicjatorem w zakresie wysokiej magii i kabały, a mag, który wejdzie z nim w kontakt, może dzięki jego pomocy osiągnąć wiele rzeczy. Może on na przykład dowiedzieć się o magii formuł, potężnych słowach, które w nagłym wypadku mogą być wypowiedziane przez maga, a ich skutkiem będzie

natychmiastowa pomoc istot Merkurego. W magii takie formuły są nazywane magiczno-kabalistycznym wołaniem rozpaczy i mag będzie używał ich tylko w przypadku wielkiego 156

niebezpieczeństwa, gdyż używając takiego wołania rozpaczy może natychmiast zabić swoich wrogów. Kaliel informuje maga o różnych rodzajach magicznych formuł i ich użyciu: na przykład, jak poprzez wymówienie odpowiedniej magicznej formuły stawać się

niewidzialnym mentalnie, astralnie i jeśli to konieczne, również fizycznie; również, jak dematerializować się mentalnie, astralnie i psychicznie, by stać się na nowo widocznym w możliwie najodleglejszym miejscu. Kaliel uczy maga sztuki pokonywania czasu i przestrzeni i stawania się doskonałym mistrzem w akashy. Jeśli mag tego chce, Kaliel odkryje przed nim wszystkie zioła i szlachetne kamienie niezbędne dla magicznej nauki oraz powie mu, jak ich używać w alchemii jako kondensatorów fluidów i jak je magicznie ładować. Mag odnajdzie w tym geniuszu przyjaciela, doradcę i asystenta w wielu rzeczach.

Fig. 19: *Leuviah* – dziewiętnasty geniusz uczy maga jak osiągnąć wysoką inteligencję, doskonałą pamięć i wspaniały osąd. Jeśli mag kiedykolwiek poweźmie zły krok w swoim działaniu, to ten geniusz pomoże mu go skompensować. Poza tym, mag będzie nauczony jak metodami magiczno-kabalistycznymi wzbudzać, czy zwiększać miłość u mężczyzn i kobiet, przyjaciół i wrogów.

Fig. 20: *Pahaliah* – dwudziesty geniusz informuje maga o prawowitości mikro- i makrokosmosu, wtajemnicza go w ewolucję człowieka i tłumaczy mu prawdziwe znaczenie ascezy i magicznej równowagi, a co więcej, tłumaczy również syntezę wszystkich religijnych systemów naszej ziemi z hermetycznego punktu widzenia, by mag był w stanie oddzielić ziarna od plew. Poza tym, Pahaliah sprawia, że mag zdaje sobie sprawę z różnych skutków Boskich Cech na wszystkich trzech płaszczyznach.

Fig. 21: *Nelekael* – jest imieniem dwudziestego pierwszego geniusza sfery Merkurego. Jest on doskonałym inicjatorem całej nauki hermetycznej. Pomaga on okultystycznym pisarzom poprzez inspirację i daje im wielką moc wyobraźni. Osobie szukającej prawdy zapewnia odpowiednie środki dla jego studiów i pozwala mu skontaktować się z prawdziwym nauczycielem magii, Guru. Jego metody, instrukcje i formuły chronią maga przed

negatywnymi wpływami każdej sfery. Daje on dokładne informacje w zakresie magicznych mocy ziół i szlachetnych kamieni, które są szczególnie ważne w magii, kabale i alchemii, jak również w zakresie pierwiastka akashy i sztuki czytania w nim.

Fig. 22: *Jeiaiel* – dwudziesty drugi geniusz pomaga magowi stać się, poprzez magię i kabałę, respektowanym i bogatym oraz pozwala mu zostać sławnym, jeśli tego chce. Ustanawia on sukces w zawodzie i podróży oraz odkrywa środki ochrony przed wypadkami. Talizman wykonany i noszony zgodnie z instrukcjami tego geniusza będzie zawsze chronił przed każdym rodzajem niedogodności. Jeśli mag urodził się jako wynalazca, odkryje w tym geniuszu doskonałego inicjatora, który poza innymi rzeczami, pozwoli mu spoglądać w przeszłość, teraźniejszość i przyszłość by odnajdywać to, co go interesuje.

Fig. 23: *Melahel* – dwudziesty trzeci geniusz sfery Merkurego, powierza magowi kabalistyczną formułę, która będzie go chronić przed każdym rodzajem broni. Amulety wykonane zgodnie z instrukcjami tego geniusza chronią przed atakami z zaskoczenia podczas podróży. Inna kabalistyczna formuła, jaką ten geniusz ma do dyspozycji, powoduje natychmiastowe zatrzymanie największych pożarów, czyni osobę zdolną wytrzymać

największe gorąco bez spalenia się nawet jednego włosa na ciele. Skoro ten geniusz jest również zaznajomiony z lekarstwami ziołowymi, to może on podać magowi doskonałe przepisy na przygotowanie mieszanek ziół i ich dozowania dla leczenia chorób.

Fig. 24: *Hahuiah* – dwudziesty czwarty geniusz przekaże magowi odpędzającą formułę, dzięki której może on kontrolować niebezpieczne zwierzęta, wpływać na złodziei, by zwracali 157

skradzione rzeczy, wpływać na morderców, by przyznali się do ich haniebnych uczynków.

Jedno słowo mocy jest w stanie natychmiast sparaliżować mordercę. W odniesieniu do magii i kabały, ten geniusz jest doskonałym inicjatorem i zaznajamia maga z najróżniejszymi sztukami magii. Przez to, że jest on również dobrze zaznajomiony z magią formuł, zna on najróżniejsze formuły, formuły ochronne, a niektóre spośród nich czytelnik odnajdzie w mojej następnej pracy, *Klucz do prawdziwej kabały*.

Fig. 25: *Nith-Haiah* – dwudziesty piąty geniusz jest, w odniesieniu do magii i kabały, największym pierwotnym inicjatorem sfery Merkurego, który dobrze pilnuje wszystkich tajemnic. Pilnuje on, by przed żadną niegodną tego osobą, nie zostało odkryte *abhisheka* czy wiedza o magii i kabale. Z drugiej strony wtajemnicza on maga w najgłębsze tajemnice magii i kabały i pozwala mu zrozumieć najgłębsze tajemnice kosmicznego porządku i praktycznie używać jego praw. Mag odnajdzie w tym geniuszu nie tylko oryginalnego inicjatora wszelkich nauk, lecz również i największej wiedzy, jaka kiedykolwiek może być uchwycona przez człowieka. Nith-Haiah jest aniołem stróżem wszystkich magów na ziemi.

Fig. 26: *Haaiah* – dwudziesty szósty geniusz jest uważany za protektora sprawiedliwości i pomaga magowi będącemu w kontakcie z nim, wygrać każdy proces, jeśli mag ma słuszność.

Będąc przyjacielem wysokiej dyplomacji, ten geniusz może pomóc magowi uczynić szybką karierę, jeśli pracuje w dyplomacji. Mag jest również informowany, jak zyskać przychylność bardzo ważnych ludzi, jak uzyskać wiedzę i bogactwo i jak przeciwstawiać się swoim wrogom, by odkryć wszelką zdradę czy tajne plany i działania.

Fig. 27: *Jerathel* – dwudziesty siódmy geniusz, może dać magowi doskonały talent do uczenia się języków i zdobyć dla niego przychylność przyjaciela i wroga. Pozwala magowi widzieć w pierwiastku akashy, co planują jego wrogowie i jak może on się przed nimi ochronić. Dla tego celu, geniusz powierza mu różne formuły odpędzające. Jeśli mag jest pisarzem, Jerathel może uczynić go sławnym zapewniając mu doskonałą zdolność percepcji i ukazując mu środki i sposoby na osiągnięcie tego bez problemu.

Fig. 28: *Seeiah* – dwudziesty ósmy geniusz informuje maga o potężnej formule, dzięki której może na przykład powodować lub zatrzymywać pioruny i błyskawice czy też ogromną burzę, uczy, jak tworzyć ogień nawet na najdalszą odległość, czy też jak go ugasić czy zlokalizować, jak całkowicie niszczyć całe miasta i przeciwnie, jak chronić miasta i domy w czasach wojny, by pozostały nietknięte. Nigdy nie musisz martwić się o żadne nadużycie, gdyż przed niedojrzałą osobą te sekrety nigdy nie zostaną ujawnione. Mag, który nawiązał kontakt z tym geniuszem nie musi się niczego obawiać, gdyż jest pod specjalną ochroną.

Fig. 29: *Reiiel* – dwudziesty dziewiąty geniusz sfery Merkurego. Udostępnia magowi wielkie prawdy i sprawia, że rozumie on je całkowicie. Poza tym, informuje on maga o planach jego wrogów, czy to widzialnych czy niewidzialnych i daje mu radę jak może się przed nimi chronić, jak może sprawić, by zmienili oni zamysł i stali się jego przyjaciółmi. Ten geniusz jest przygotowany by odkryć przed magiem wiele sekretów, które do dzisiejszego dnia pozostały nieodkryte. Może się od Reiiel również dowiedzieć o kosmicznym porządku i zbieżnych skutkach jego mocy.

Fig. 30: *Omael* – jest trzydziestym geniuszem w tej kolejności i wielkim przyjacielem królestwa zwierząt. Jest w stanie informować maga o wielu środkach, jakie można zastosować dla leczenia chorych zwierząt. Jest on również przyjacielem lekarzy, szczególnie ginekologów i chirurgów i, jeśli mag działa w którejś z tych dziedzin, dostanie on od tego geniusza doskonałe umiejętności i zostanie wtajemniczony w okultystyczną anatomię i medycynę. Omael jest również dobrze zaznajomiony z chemią i alchemią, i mag może wiele 158

zyskać w tym zakresie. Omael daje również dokładne informacje w zakresie edukacji prenatalnej. Mag, który jest w kontakcie z tym geniuszem, nigdy nie popadnie w rozpacz czy żal. Zawsze będzie on czuł korzystny wpływ swojego protektora.

Fig. 31: *Lekabel* – trzydziesty pierwszy geniusz jest inicjatorem w zakresie magii miłości i wszystkich seksualnych tajemnic. Poza tym może on instruować maga w zakresie kabały i talizmanologii oraz w sztuce nabywania poprzez pierwiastek akashy, bądź poprzez użycie światła, najróżniejszych zdolności magicznych, na przykład jasnowidzenia, czy magicznej niewidzialności etc. Mag odnajdzie w Lekabel doskonałego nauczyciela alchemii.

Wykonując jego instrukcje mag jest w stanie dowolnie przedłużyć swoje życie. Lecz kontakt z trzydziestym pierwszym geniuszem sfery Merkurego owocuje wieloma innymi korzyściami.

Mag może na przykład stać się bogatym człowiekiem po tym, jak ten geniusz odkryje przed nim drogocenne skarby ukryte pod ziemią. Mag uczy się, jak poprzez magię zmuszać złodziei do zwrócenia ukradzionych rzeczy bądź jak się poddawać. Ten geniusz odkrywa również sekret tego, jak stać się utalentowanym oratorem, oraz wiele innych rzeczy.

Fig. 32: *Vasariah* – mag odkryje, ze trzydziesty drugi geniusz jest wszechstronnym inicjatorem i protektorem, którego można wezwać w dowolnej chwili. Pomaga on magowi nabyć swoje prawa. Złodzieje, rabusie, kłamcy będą przez niego skłonieni do powiedzenia prawdy; może on zapewnić doskonały talent mówienia i instruować maga jak przy pomocy kabały nabyć takie talenty. Aby pomóc mu w krytycznych momentach, geniusz ten odkryje przed magiem potężne formuły, poprzez które najsilniejszy agresor stanie się nieskuteczny.

Ten geniusz może instruować maga w zakresie astrofizyki, magii przestrzeni i kabały, jak również wszelkich innych magicznych sztuk i może również asystować artystom w ich profesji. Może on również odkryć przed dojrzałym magiem magiczne słowa, które uczynią go niewidzialnym i nie do zranienia przez jakąkolwiek broń.

Fig. 33: *Jehuiah* – trzydziesty trzeci geniusz jest nauczycielem wszelkich nauk na ziemi.

Pomaga on magowi udanie przejść przez każdy egzamin, który go czeka. Pozwala mu spojrzeć w przeszłość,

teraźniejszość i przyszłość wszystkich rzeczy, pozwala mu rozpoznawać swoich wrogów, zmieniać wrogość w przyjaźń, wzbudzać w mężczyźnie i kobiecie miłość i pogłębiać przyjaźń. Co więcej, uczy on maga sztuki lewitacji, praktycznego zastosowania praw grawitacji w magicznym znaczeniu, instruuje go w zakresie

dematerializacji i materializacji ciał i innych obiektów w magii przestrzeni. Odkrywa przed nim najbardziej odległe prawdy i asystuje magowi w rozwiązywaniu trudnych magicznych problemów poprzez inspirację.

Fig. 34: *Lehahiah* – mag poznaje magiczne formuły na uciszanie szalejących duchów, by ostatecznie stać się ich panem i móc kontrolować błyskawicę, piorun i burze na lądzie jak i na morzu. Jeśli mag, chroniony przez tego geniusza, jest w podróży, statek oprze się największym sztormom i bezpiecznie wróci do swojego portu. Prowadzony przez Lehahiah, mag osiągnie wielkie rzeczy. Na specjalną prośbę, geniusz ten wtajemniczy maga w najodleglejsze Boskie Tajemnice i ukaże mu wiele interesujących faktów z zakresu magii i kabały, a tym samym otworzą się przed nim prawie nieograniczone możliwości.

Fig. 35: *Kevakiah* – jest trzydziestym piątym geniuszem, który pokaże magowi sposoby i środki na stanie się całkowitym panem niebezpiecznych wpływów negatywnych istot.

Zmienia on największego wroga w przyjaciela maga, tworzy pokój wszędzie, gdzie jest to pożądane, zarówno pomiędzy osobami, jak i pomiędzy narodami i ludami. Jeśli mag tego zechce, Kevakiah pomoże mu stać się bogatym i szanowanym.

Fig. 36: *Menadel* – trzydziesty szósty geniusz jest doskonałym inicjatorem w zakresie syntetycznej astrologii. Uczy on maga stosowania astrologicznej wiedzy do celów spagirycznych i alchemicznych; informuje go w jakim czasie i dla jakiego celu powinien wykonywać i ładować talizmany oraz w jaki sposób można pożądane moce zamknąć w

kamieniach szlachetnych mocą magii i kabały; mówi mu o dokładnym czasie, kiedy powinien zbierać zioła i o praktycznym zastosowaniu ich mocy dla leczenia i magicznych praktyk. Ten geniusz jest również w stanie uwalniać więźniów, niezależnie od tego, w jakim więzieniu się znajdują. Dokonuje tego albo mocą magii, tj. skłaniając strażników do otworzenia zamków i drzwi więzienia, albo poprzez akt łaski. Ten geniusz tworzy również szczęście i powodzenie w zawodzie, przychylność ważnych osób i wiele innych rzeczy.

Fig. 37: *Aniel* – jest imieniem trzydziestego siódmego geniusza, który jest przyjacielem poetów, pisarzy, scenarzystów, kompozytorów i wszystkiego, co ma związek ze sztuką. Mag, który interesuje się sztuką, może być pewien, że ten geniusz zawsze mu pomoże. Może on zostać wtajemniczony nie tylko we wszystkie nauki tego świata, lecz również w wiele magicznych sztuk. Mag uzyska więcej informacji o najodleglejszych sekretach natury i o całej okultystycznej filozofii, jak również i o najbardziej sekretnych tajemnicach wtajemniczenia w magię i kabałę. Aniel rozbudza w magu talent do tłumaczenia tych wysokich tajemnic na język intelektu.

Fig. 38: *Haamiah* – ten geniusz jest bardzo popularny w sferze Merkurego. Chętnie otwiera on przed magiem wszystkie skarbce sfer, tj. odkrywa przed nim najgłębszą mądrość i czyniąc to prowadzi go do najwyższej błogości. Trzydziesty ósmy geniusz ułatwia magowi jego ziemskie

życie wzmacniając jego zdrowie, tworząc dla niego zadowolenie, szczęście i renomę. Ten geniusz może spełnić dla maga każde życzenie.

Fig. 39: *Rehael* – jest specjalnym inicjatorem w zakresie alchemii i okultystycznej anatomii.

Trzydziesty dziewiąty geniusz sfery Merkurego uczy maga tworzyć kamień filozoficzny, poprzez proces mokry, jak i suchy, dzięki czemu astralne bądź fizyczne ciało może zostać zaimpregnowane i odmłodzone. Mag jest zatem w stanie przedłużyć swoje życie na tak długo, jak zechce. Rehael jest również wielkim przyjacielem dzieci i pilnuje, by osoby kochające dzieci – rodzice – mieli dużo dzieci. Podaje on dokładne informacje o wszystkich chorobach dziecięcych i lubi pomagać w takich przypadkach. Ten geniusz rozbudzi miłość i lojalność w ludziach wskazanych przez maga.

Fig. 40: *Ieiazel* – jeśli mag chce uwolnić kogoś z więzienia, albo od swoich wrogów, to powinien zwrócić się do czterdziestego geniusza sfery Merkurego, który albo zaoferuje mu osobistą pomoc, albo wpłynie na tych ludzi poprzez swoje sługi, które będą w stanie uwolnić daną osobę. Rzeczami, jakich mag może się nauczyć od Ieiazel są: magiczna dematerializacja i ponowna materializacja obiektów nawet na największe odległości; moc wpływania na ludzi, zwierzęta i obiekty fizyczne poprzez magię elementów; odkrywanie przeszłości,

teraźniejszości i przyszłości każdej osoby bądź rzeczy; transmutacja wrogów w przyjaciół; wywoływanie i uciszanie burz poprzez magiczne formuły ujawnione magowi przez tego geniusza; leczenie psychicznych dysharmonii – melancholii – poprzez magiczne formuły etc.

Przez to, że Ieiazel jest również dobrym przyjacielem wszystkich artystów, zapewnia on sukces poprzez inspirację i czyni ich kochanymi przez publiczność. Tak samo jest w przypadku artystów, którzy pracują jako pisarze i wydawcy książek.

Fig. 41: *Hahahel* – jest odpowiedzialny za strategiczny sukces i sprawia, że człowiek dokonuje nowych wynalazków w tej dziedzinie. Prowadzi on również odkrywanie planów przeciwnika. Jeśli eksterminacja całych armii czy przywoływanie burz staje się konieczne, ten geniusz udostępni magowi niezbędne formuły magiczne. Poza tym, mag zostanie nauczony, 160

jak w zdumiewający sposób zwiększać każdy rodzaj energii, jak być nie do zranienia i jak rozpoznawać działania pierwiastka akashy w świecie mentalnym, astralnym i fizycznym.

Podczas stosowania specjalnych metod ujawnionych przez tego geniusza, mag będzie w stanie wznieść swoją moc do doskonałości i zintensyfikować swoją wiarę i moc przekonania w taki sposób, że będzie w stanie czynić cuda.

Fig. 42: *Mikael* – mag może być zapoznany przez tego geniusza z magiczno-kabalistycznymi metodami, które uczynią go panem swoich wrogów, pozwolą mu odkryć ich plany, a tym samym zniweczyć je zanim będą mogły być zrealizowane. Jest również uczony jak mylić swoich adwersarzy i jak kierować ich w złym kierunku. Czterdziesty drugi geniusz pomaga politykom i dyplomatom tworzyć cudowną karierę i dostarcza im wspaniały prezent intuicji i przeczucia.

Fig. 43: *Veubiah* – ten geniusz uczy maga odkrywać plany swoich wrogów i pokonywać każde cele wymierzone przeciw

niemu. Dzięki specjalnym metodom, jakie ten geniusz jest w stanie odkryć przed magiem, stanie się on absolutnym panem nad swoimi adwersarzami. Co więcej, nauczy się on sztuki tworzenia talizmanów, które oferują specjalną ochronę dla żołnierza na polu bitwy i ratują go od śmierci oraz nauczy się sztuki leczenia ran w przeciągu kilku sekund oraz wielu innych rzeczy tego rodzaju.

Fig. 44: *Ielehiah* – czterdziesty czwarty geniusz sfery Merkurego powierza magowi, który się z nim skontaktuje, specjalne kabalistyczne metody, dzięki którym może sprawić, że niewidomy odzyska wzrok, głuchy – słuch, a szaleniec wyzdrowieje. Co więcej, mag jest instruowany przez Ielehiah w zakresie transmisji rzeczy na największe odległości poprzez istoty lub dematerializację i ponowną materializację. Jest on uczony jak poprawnie czytać w pierwiastku akashy i jak odnieść sukces w każdej sprawie i spełniać wszystkie swoje życzenia, jak też i życzenia innych ludzi.

Fig. 45: *Sealiah* – pozwala magowi rozpoznać wszystkich tych ludzi, którzy parają się czarną magią, czarodziejstwem i czarownictwem. Zaznajamia go z metodami, które pozwolą mu uczynić każdego agresora nieskutecznym i przykryć swoich adwersarzy tak zwanym

magicznym kapturem, który uniemożliwia jakikolwiek rodzaj magicznego eksperymentu.

Magiczne stworzenie takiego kaptura, którego żaden czarny mag nie będzie nigdy w stanie spenetrować, jest odkrywane przed magiem przez tego czterdziestego piątego geniusza sfery Merkurego. Podobnie do innych geniuszy tej sfery, również Sealiah może zaznajomić maga z magicznymi słowami, które w momencie ich artykulacji powodują ogromne trzęsienia ziemi i mogą całkowicie zniszczyć całe

miasta. Takie magiczne słowa nie będą jednak nigdy ujawnione żadnemu człowiekowi o niskich standardach etycznych, zatem nikt nie musi bać się jakiegokolwiek nadużycia. Nie trzeba też podkreślać, że mag staje się zatem również mistrzem lądu i wody. Jest on w stanie zmuszać złodziei do zwracania rzeczy, jakie ukradli, upokarzać arogantów i niesfornych, pomagać skrzywdzonym w ich prawach. W asyście tego geniusza, mag będzie w stanie wykonać wszystkie powyższe rzeczy, gdyż będzie uczyniony panem nad naszą ziemią.

Fig. 46: *Ariel* – ten geniusz może zapewnić magowi zdolność proroctwa, może nauczyć go w pełni kontrolować pierwiastek akashy w odniesieniu do spoglądania w przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, instruuje go jak ładować wolty itd. Jeśli mag chce stać się bogatym człowiekiem, o ile ma dobre powody ku temu, to ten geniusz pozwoli mu odkryć każdy skarb ziemi. Lecz to nie wszystko: zaznajomi on również maga z największymi sekretami natury i życia. Na przykład nauczy go jak wywoływać sny na największe odległości, jak ładować kamienie szlachetne określonymi mocami, jak propagować wszystkie rodzaje elementariów w magiczno-kabalistyczny sposób. Ariel może również umożliwić 161

magowi związek z pozytywnymi istotami innych sfer i może instruować go o talizmanach i innych sztukach magicznych.

Fig. 47: *Asaliah* – rozpoznawanie i rozumienie praw sprawiedliwości i prawowitości, tj.

utrzymywanie stałej równowagi w zakresie ziemskich, jak również i duchowych praw, jest sztuką, którą czterdziesty siódmy geniusz może przekazać magowi. Może on również sprawić, że mag zrozumie najgłębsze sekrety, zaznajomi go w akashy z całym życiem każdego człowieka, spoglądając w

jego przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Asaliah z przyjemnością zaznajomi maga ze specjalnymi metodami, dzięki którym można w człowieku rozbudzić te zdolności. Ten geniusz jest też niewątpliwie zainteresowany zdobywaniem dla maga praw w jakiejkolwiek materii. Jest on w stanie rozbudzać w ludziach miłość, zwiększać sympatię pomiędzy przyjaciółmi, zmieniać wrogość w przyjaźń etc. Ponadto jest on w stanie stymulować przychylność ważnych osób.

Fig. 48: *Mihael* – czterdziesty ósmy geniusz sfery Merkurego może być uważany za nauczyciela alchemii. Jest on w stanie podać magowi dogłębną informację zwłaszcza w zakresie transmutacji metali. Mag otrzyma metody, dzięki którym może zmieniać oscylację elektronową każdego metalu, tj. tworzyć złoto z najniższego rodzaju metalu. Mag jest również uczony rzeczy odwrotnej, jeśli na przykład mocą magii i kabały chce zamienić złoto i srebro skąpej osoby w ołów i żelazo. W ten sam sposób możliwe jest tworzenie kamieni szlachetnych ze zwykłych. Co więcej, mag uczy się od tego geniusza: zwiększać lub umniejszać miłość i pasję w ludziach, tworzyć atmosfery, w których ludzie muszą robić to, co mag zechce; leczyć kobiety z bezpłodności; tworzyć pokój, zgodę i lojalność w

małżeństwach, że żadna siła na świecie, poza samą śmiercią, nie będzie w stanie ich rozdzielić.

Fig. 49: *Vehuel* – czterdziesty dziewiąty geniusz sfery Merkurego zaznajomi maga ze wszystkimi rodzajami przepowiedni, zaczynając od najprostszych, na doskonałym czytaniu w świecie akashy kończąc, i nauczy się je kontrolować. Poza tym, zostanie on nauczony jak zwiększać swoją świadomość, by umieszczać się gdziekolwiek zechce, by czytać myśli każdego człowieka, by wiedzieć wszystko co dotyczy jego aury, a tym samym rozpoznawać jego

charakter po jednym spojrzeniu, czy ma do czynienia z wrogiem, czy z przyjacielem.

Mag może również nauczyć się od tego geniusza wszystkich możliwych sposobów

wpływania. Gdy już raz skontaktuje się z tym geniuszem, będzie w stanie spędzić swoje życie w pokoju i spokoju.

Fig. 50: *Daniel* – ten geniusz umożliwia magowi wejrzenie w warsztat Boskiej Opatrzności i obserwowanie działań i skutków pierwiastka akashy. Pięćdziesiąty geniusz pozwala magowi również rozumieć efektywność boskich cech, a tym samym wpływać wewnątrz siebie na wibracje miłości i dobrotliwości. To wprowadzi maga w stan szczęścia, który może być doświadczony jedynie przez osoby prowadzone przez tego geniusza. Istnieją jeszcze większe korzyści uzyskane z połączenia z tym geniuszem: mag nauczy się odróżniać sprawiedliwość od niesprawiedliwości, rozwinie dobre poczucie osądu, będzie działał mądrze w każdej sprawie, będzie udanym pisarzem, osiągnie doskonały talent oratorski, będzie rozważny i będzie cieszył się głęboką intuicją. Nauczy się rozpoznawać każdy religijny system w jego prawdziwej filozoficznej zawartości. W nagłym przypadku, mag zawsze będzie przez tego geniusza inspirowany do właściwych idei.

Fig. 51: *Hahasiah* – jest jednym z pierwotnych inicjatorów nauki hermetycznej. Nie tylko zapewnia on magowi prawdziwą informację w zakresie magii i kabały, lecz również instruuje go w zakresie astro-fizyki, astro-chemii i alchemii, wtajemnicza go w głębokie tajemnice mądrości i uczy go sztuki wynoszenia swojego ducha do najróżniejszych płaszczyzn i sfer i 162

działania tam świadomie. Przez specjalne metody, które mag otrzyma od pięćdziesiątego pierwszego geniusza sfery Merkurego, będzie on w stanie uczynić swoje mentalne, astralne i fizyczne ciało niewidzialnym, a poza tym, będzie on mógł zmienić określone przyczyny w pierwiastku akashy w odniesieniu do ich skutków. Istnieją jednak inne korzyści, jakimi mag będzie się cieszył dzięki połączeniu z tym geniuszem: zostanie on nauczony jak tworzyć różne lekarstwa. Jeśli mag zajmuje się medycyną, prowadzony przez tego geniusza może stać się doskonałym lekarzem i osiągnie wielki sukces ze swoimi lekami oraz będzie bardzo kochany przez swoich pacjentów.

Fig. 52: *Imamiah* – pięćdziesiąty drugi geniusz pozwala magowi stać się panem swoich bliźnich, szczególnie swoich wrogów i pokazuje mu środki i sposoby, by ich unieszkodliwić.

Dzięki pomocy Imamiah, więźniowie mogą odzyskać swoją wolność, albo poprzez

bezpośrednie magiczne działanie, albo poprzez wpływ na tych ludzi, którzy decydują o uwolnieniu więźnia. Imamiah jest specjalnym inicjatorem astrologii w odniesieniu do magii i kabały. Zatem mag może z nauk tego geniusza uzyskać wartościowe informacje. Może on uzyskać informacje w zakresie każdej dziedziny nauki istniejącej na ziemi. Przez to, że Imamiah ma specjalne poczucie radości, rozrywki i przyjemności, wywołuje on sytuacje, które bez wątpienia usatysfakcjonują maga w tym zakresie.

Fig. 53: *Nanael* – zaawansowany mag z pewnością będzie chciał rozumieć i kontrolować każde zwierzę. Pięćdziesiąty trzeci geniusz sfery Merkurego może wtajemniczyć go w tę sztukę, że będzie on rozumiał język wszystkich zwierząt. Będzie on, poprzez moc magii, w stanie zmieniać swoje

mentalne i astralne ciało w taki sposób, że każde zwierzę będzie go zauważało. Mag może również docenić zaznajomienie ze wszystkimi prawami magii i kabały.

Poprzez odpowiednie medytacje, mag ostatecznie spenetruje najgłębsze problemy i nabędzie wiele magicznych zdolności. Ten geniusz może przekazać magowi wiele magicznych metod kontrolowania zwierząt i elementów oraz kontrolowania astralnego ciała człowieka i zwierzęcia.

Fig. 54: *Nithael* – jest pięćdziesiątym czwartym geniuszem sfery Merkurego. Będąc przyjacielem wszystkich artystów, pisarzy i oratorów, pomaga im uzyskać sławę. Zyskuje on dla maga przychylność bardzo ważnych osób na ziemi i wyższych istot, kładąc przed nim drogę do satysfakcji i sukcesu oraz prowadzi go do pełnego szczęścia. Jest on w stanie informować maga o każdej dziedzinie nauki tego świata i zawsze jest gotowy pomóc magowi.

Fig. 55: *Mebaiah* – pięćdziesiąty piąty geniusz jest pomocnikiem bezpłodnych kobiet w takim zakresie, że może on podać magowi instrukcje na wyeliminowanie przyczyn bezpłodności.

Mebaiah tworzy miłość we wszystkich tych przypadkach, gdzie jest to konieczne i pomaga magowi w uzyskaniu sukcesu, honoru, estymy, poszanowania, dostojności i autorytetu. Jest on pierwotnym inicjatorem w zakresie prawdziwej kosmicznej religii i lojalnym

pomocnikiem na drodze do doskonałości.

Fig. 56: *Poiel* – dzięki pomocy trzydziestego szóstego geniusza, który zawsze będzie chętny mu służyć, mag uzyska wszystko czego potrzebuje do życia, studiów, swojego zawodu i ogólnie do ziemskiego życia. Mag może

nauczyć się od tego geniusza wszystkiego co przeszłe, teraźniejsze i przyszłe oraz stworzy miłość i sympatię we wszystkich tych przypadkach, gdzie będzie to konieczne. Mag dowie się o faktach dotyczących okultystycznej filozofii, magii i kabały, które do tej pory nie były mu znane, oraz dla swoich studiów uzyska skuteczną pomoc Poiel.

Fig. 57: *Nemamiah* – pięćdziesiąty siódmy geniusz może odkryć przed magiem sekret magicznej transmutacji, tj. sztukę zmieniania swojego własnego astralnego i mentalnego ciała 163

bądź ciała innych, w pożądany kształt. Nie trzeba szczególnie podkreślać, że ta zdolność ma ogromne znaczenie i zapewnia magowi wiele możliwości w zakresie jego wiedzy o magii.

Kolejną zdolnością, jaką mag może uzyskać dzięki temu geniuszowi, jest sztuka magicznej mumifikacji elementów dla ochrony przed każdym wpływem takich elementów. Magiczne praktyki, poprzez które ten geniusz będzie uczył maga, pozwolą mu przywracać wzrok niewidomym, stać się jasnowidzem, bez trudności uodpornić swoje ciało na jakikolwiek rodzaj stresu, odnieść sukces w każdej materii, pokonać każdą pasję, rozbudzić miłość, zwiększyć ją bądź pozwolić jej zaniknąć; uwolnić uwięzionych ludzi etc. Ten geniusz szczególnie lubi inspirować techników i pomaga im dokonywać nowych wynalazków,

szczególnie w przemyśle stalowym.

Fig. 58: *Jeialel* – będąc inicjatorem magii sferycznej i sferycznej astrologii, pięćdziesiąty ósmy geniusz sfery Merkurego nauczy maga wiele mądrości. Zaznajomi go z różnymi mocami i skutkami indywidualnych sfer oraz ich wspólnym wpływem na strefę oplatającą ziemię i nasz

fizyczny świat oraz nauczy się obliczać te wpływy dla celów mantycznych oraz używać tej wiedzy praktycznie w magii i kabale. Poza tym, mag uczy się jak być absolutnym władcą wszystkich istot elementów i sfer oraz jak zwiększyć swoją magiczną moc i autorytet.

Fig. 59: *Harahel* – pięćdziesiąty dziewiąty geniusz również jest ekspertem w zakresie astro-magii i uczy przenoszenia magicznych mocy na kamienie szlachetne. Odkrywa on przed magiem mającym z nim kontakt metody dla prenatalnej edukacji dziecka oraz metody, dzięki którym można u kobiet usunąć bezpłodność. Harahel jest specjalnym przyjacielem wszystkich ginekologów, położnych etc. Ten geniusz jest dobrze zaznajomiony ze wszystkimi ziemskimi naukami i jest w stanie podać magowi dokładne informacje dotyczące wszystkiego. Jeśli mag jest biznesmenem i jeśli jest zainteresowany sprawami giełdy, to Harahel poda mu dobre wskazówki dotyczące tego, które papiery wartościowe pójdą w górę, a które spadną.

Fig. 60: *Mizrael* – jeśli mag potrzebuje wielkich zdolności manualnych w swoim zawodzie, to powinien zwrócić się do sześćdziesiątego geniusza sfery Merkurego, który bez wątpienia pomoże mu w tej materii. Jeśli mag jest zainteresowany filozofią religii czy jakąkolwiek inną nauką, może on zostać w nią wtajemniczony dzięki Mizrael, a tym samym stać się wielkim naukowcem poprzez prywatne studia. Ten geniusz jest również dobrze zaznajomiony z alchemią i mag może dowiedzieć się od niego, jak przedłużyć życie poprzez środki alchemiczne i spagiryczne i jak mumifikować swoje ciało oraz jak udanie leczyć mentalne choroby. Ten geniusz z przyjemnością podaje również informacje o boskich cechach i ich wpływach oraz o różnorodnych magicznych zdolnościach. Ukazuje on magowi jak uwolnić tych, którzy są prześladowani przez wrogów i uczy go jak unieszkodliwiać takich wrogów.

Fig. 61: *Umabel* – żaden mag nie będzie chciał ominąć kontaktu z sześćdziesiątym pierwszym geniuszem, gdyż dzięki jego pomocy będzie on w stanie osiągnąć więcej, niż uważa za możliwe; na przykład szczęście i ukontentowanie w swoim życiu, przyjaźń i miłość, podróże dla rekreacji i rozrywki z koniecznymi środkami, instrukcje w dziedzinie alchemii, szczególnie użycie elementów dla różnych alchemicznych celów przemiany wody w wino i odwrotnie, wina w wodę, instrukcje na zmianę metali, tj. transmutację, instrukcje w zakresie magii i kabały. Umabel jest tak potężny, że bez przesady jest on w stanie czynić głupców mędrcami.

Fig. 62: *Jah-Hel* – sześćdziesiąty drugi geniusz sfery Merkurego uczy maga sposobu na realizowanie wewnątrz siebie Boskich Cech, sztuki medytacji i koncentracji; uczy go jak odkrywać działanie i skutki pierwiastka akashy, jak stać się mędrcem poprzez studiowanie magii i kabały, jak uchwycić esencję każdej filozofii. Jah-Hel wtajemnicza maga w różne sztuki, na przykład, jak zmienić kij w węża i na odwrót, podobnie do tego, co zrobił Mojżesz 164

przed faraonem; uczy go jak sprawić, by wszystkie węże zebrały się w określonym miejscu, jak czynić się niewrażliwym na truciznę węży, by nawet najbardziej jadowity wąż nie wyrządził mu żadnej krzywdy. Jeśli mag tego zechce, ten geniusz pozwoli mu nawet odkrywać ukryte skarby.

Fig. 63: *Anianuel* – sześćdziesiąty trzeci geniusz sfery Merkurego wtajemnicza maga we wszystkie rodzaje medycznego leczenia, czy to poprzez lekarstwa, czy magię i kabałę. Mag jest uczony, jak przygotowywać specjalne ochronne amulety przeciwko różnym chorobom i negatywnym wpływom oraz jak je ładować; co więcej, jak kontrolować negatywne istoty sfery Merkurego i jak chronić

się przed niewidzialnymi wpływami poprzez magiczne słowa ujawnione mu przez tego geniusza. Pomaga on wszystkim tym, którzy mają do czynienia z handlem i pieniędzmi, pilnując, by zarabiali pieniądze i by wszystkie ich intencje były realizowane; ukazuje on środki i sposoby na uzyskanie penetrującego umysłu i doskonałej mocy intuicji i w każdym czasie informuje on maga o wszystkich dziedzinach nauki na naszej ziemi.

Fig. 64: *Mehiel* – magiczne formuły, które sześćdziesiąty czwarty geniusz odkrywa przed magiem, natychmiast obrócą w popiół wroga zagrażającego życiu maga, gdyż moc tych słów wywołuje ogromną ilość gorąca. Inne formuły pozwolą magowi zatrzymywać najdziksze zwierzęta, uciszać najdzikszy tłum. Mag, który osiągnął kontakt z tym geniuszem, zostanie wtajemniczony w wiele sekretów, które do tej pory pozostały nieznane, jak również w te wszystkie nauki, które go interesują. Pod przewodnictwem Mehiel, każdy mag stanie się mędrcem, sławnym pisarzem, wielkim oratorem etc. Nauczy się on uodparniać na rozkład elementów i dowolnie przedłużać swoje życie.

Fig. 65: *Damabiah* – sześćdziesiąty piąty geniusz może wtajemniczyć maga w symbolizm i magię talizmanów, tj. w magiczne przygotowanie talizmanów i amuletów. Może być on doprowadzony do źródeł najwyższej mądrości istniejącej na naszej planecie; uczy się on praw mikro- i makrokosmosu oraz ich magiczno-kabalistycznego zastosowania oraz jest

instruowany w zakresie kontrolowania elementu wody, więc uzyskuje kontrolę nad każdym zwierzęciem żyjącym w wodzie. Ten geniusz informuje go również o wszystkich skarbach ukrytych pod powierzchnią morza i pozwala mu odkrywać mineralne źródła. Przez to, że jest on inicjatorem w zakresie hydroterapii, nie tylko uczy on maga, jak poprzez

magię i kabałę ładować element wody określonymi magicznymi mocami, lecz również jak używać go stosownie dla celów medycznych. Ten geniusz będzie asystował magowi słowem i uczynkiem we wszystkich jego operacjach.

Fig. 66: *Manakel* – aby odzyskać stracone rzeczy, mag powinien zwrócić się do sześćdziesiątego szóstego geniusza, który pomorze mu odkryć wszelkie ukryte obiekty i skarby. Ponadto ukaże mu metody na uzyskanie oświeconego umysłu i nauczy go jak wyrażać jakąkolwiek ideę poprzez liczby i kabałę. Poza tym, nauczy on maga jak wyrównywać dysharmonie, szczególnie takie, które zostały wytworzone przez wpływ księżyca. W konsekwencji, mag będzie w stanie leczyć ludzi z każdego rodzaju epilepsji, tańca św. Wita, lunatyzmu etc., przy pomocy metod magiczno-kabalistycznych albo talizmanów. Co więcej, ten geniusz nauczy maga jak kontrolować wszelką wegetację, jak dowolnie na nią wpływać, tj. na przykład jak sprawić, by rośliny szybciej rosły bądź jak zatrzymać ich wzrost; jest on uczony jak wpływać na zwierzęta: na przykład jak sprawić by ryby, niezależnie od tego, jak duże czy niebezpieczne, zebrały się w określonym miejscu, bądź jak z krokodyli uczynić zwierzęta oswojone. Uczy on maga również jak wpływać na charakter człowieka, tj. jak go dowolnie zmieniać. Uczy on prawidłowej interpretacji prawdziwych snów. Istnieje wiele innych magicznych możliwości w odniesieniu do naszego fizycznego świata, o których mag usłyszy, gdy skontaktuje się z Manakel.

Fig. 67: *Eiaiel* – jest fantastycznym inicjatorem w zakresie nauk okultystycznych, zwłaszcza w zakresie magii i kabały.

Uczy on maga jak przy pomocy tych nauk osiągać najwyższy rodzaj oświecenia, absolutną doskonałość i jak pokonywać każdą przeszkodę czy zły wpływ na drodze do doskonałości. Pod przewodnictwem sześćdziesiątego siódmego geniusza, mag staje się panem natury, zwłaszcza królestwa roślin i poprzez magię natury jest w stanie działać cuda, które są znane niewielu magom. Ten geniusz może również pomóc magowi, który jest zainteresowany osiągnięciem sukcesu, honoru, sławy i respektu.

Fig. 68: *Habuiah* – sześćdziesiąty ósmy geniusz nauczy maga wszystkich rodzajów medycznego leczenia, nawet najcięższych chorób. Równocześnie wtajemniczy go w

okultystyczną anatomię i medycynę hermetyczną. Mag uczy się o przygotowaniu

alchemicznych środków na najróżniejsze choroby. Jest on również uczony osiągać wielkie rzeczy poprzez magię natury, na przykład jak przywrócić żyzność ziemi przy pomocy magii i kabały i na odwrót, jak uczynić całe kraje nieurodzajnymi. Dzięki pomocy Habuiah, mag będzie w stanie przemieniać wrogów w przyjaciół, wzbudzać miłość między ludźmi obu płci i zwiększać ją.

Fig. 69: *Rochel* – uczy maga jak przy pomocy pierwiastka akashy albo poprzez istoty znajdować każdego złodzieja, niezależnie od tego, jak jest przebiegły i gdzie się ukrył.

Specjalne metody umożliwią magowi wpłynąć na złodziei w taki sposób, że poddadzą się i zwrócą ukradzione dobra. Jest on uczony jak zatrzymywać złodziei podczas ucieczki i sprawiać, by zesztywnieli jak mumia przez taki czas, jaki jest konieczny. Sześćdziesiąty dziewiąty geniusz jest patronem sprawiedliwości i zawsze pilnuje, by mag

wypełniał swoje prawa i by wygrywał każdy proces. Ten geniusz może być przywołany w każdej chwili rozpaczy.

Fig. 70: *Jabamiah* – jest doskonałym inicjatorem w zakresie magii ceremonialnej i mag uczy się od niego, jak poprzez magię i kabałę powodować największe magiczne zjawiska, jak czytać w pierwiastku akashy i jak nim kierować oraz jak używać światła w znaczeniu magicznym na wszystkich trzech płaszczyznach. Jest on zaznajomiony ze specjalnymi metodami, dzięki którym może nauczyć się sztuki astralnej i mentalnej wędrówki, dematerializacji i materializacji samego siebie, innych ludzi i innych rzeczy oraz zdolności przenoszenia na największe odległości. Siedemdziesiąty geniusz prowadzi maga wzdłuż drogi oświecenia ku najwyższej błogości. Mag może być również wtajemniczony przez tego geniusza we wszystkie tajemnice seksualne, od prokreacji dzieci do przygotowania magicznego woltu. Korzyści, jakie mag uzyska poprzez kontakt z tym geniuszem nie da się ująć w słowa.

Fig. 71: *Haiel* – prowadzony przez siedemdziesiątego pierwszego geniusza, mag nauczy się opanowywać każdą sytuację, wydostawać się z największych problemów, czynić swoich wrogów posłusznymi i pomagać wszystkim tym, którzy są prześladowani przez wroga lub los. Haiel zna metody, dzięki którym mag jest w stanie zwiększyć swoje magiczne moce tak daleko jak to możliwe, by ostatecznie był w stanie wykonywać cuda. Ten geniusz jest we wszystkim doskonałym nauczycielem i asystentem.

Fig. 72: *Mumiah* – jest imieniem ostatniego geniusza sfery Merkurego. Jest on doskonałym inicjatorem w zakresie magii i kabały. Pod jego przewodnictwem, mag jest w stanie wykonać każdą magiczną operację w każdej sferze. Ten geniusz uświadamia mu każdą przeszkodę, która może znajdować się na jego drodze, a równocześnie mówi mu jak

ją pokonać. Skoro Mumiah jest również pierwotnym inicjatorem w zakresie alchemii, metafizyki, astro-fizyki, a szczególnie medycyny okultystycznej, uczy on również maga jak udanie leczyć każdą 166

chorobę i jakimi magiczno-kabalistycznymi czy alchemicznymi metodami zapewnić silne zdrowie i długie życie. Siedemdziesiąty drugi geniusz może podać informacje w zakresie tworzenia kamienia filozoficznego, alchemicznych kwintesencji i wielu innych ważnych rzeczy. Jest on słusznie nazywany patronem wszystkich lekarzy, którzy zajmują się magią, kabałą i alchemią.

*

Tutaj kończy się informacyjny opis 72 geniuszy sfery Merkurego. Jeśli mag nauczył się całkowicie kontrolować tę sferę, to rzeczywiście stał się dobrym magiem sfer. Kontrolowanie inteligencji strefy oplatającej ziemię, sfery Księżyca i sfery Merkurego jest najważniejsze, gdyż te trzy sfery są obok maga i odpowiadają wszystkim trzem światom, tj. światu fizycznemu, astralnemu i mentalnemu. Zalecane jest więc, by mag sferyczny stał się całkowitym panem tych trzech sfer i ich inteligencji. Podczas swojej magicznej i ewokacyjnej pracy, mag przekona się, że mając kontakt z tymi trzema sferami, ich inteligencjami, geniuszami i istotami podwładnymi, będzie on w stanie osiągnąć wszystko co zechce w takim stopniu, że osoba magicznie nie wykształcona nie będzie miała o tym najmniejszego pojęcia.

Ta książka oferuje magowi tak duży wybór inteligencji, że nie będzie on potrzebował żadnej innej książki, by spełnić wszystkie swoje życzenia.

Mag powinien być świadomy faktu, że każda indywidualna inteligencja opisana w tej książce

– niezależnie od sfery czy strefy do jakiej może należeć – może dostarczyć mu takiej ilości informacji, zależnie od jego dojrzałości i rozwoju, że można by było w każdym przypadku napisać o tym całą, niezwykle interesującą książkę. Krótkie wprowadzające uwagi podane tutaj mają jedynie służyć magowi za wytyczne dla dalszej praktycznej pracy. To, jak wiele metod i praktyk, jak wiele wiedzy i mądrości można z tego uzyskać, zależy od samego maga.

Jedna rzecz jest jednak pewna: mag sferyczny, poprzez kontakt i kontrolę nad inteligencjami w kosmicznej hierarchii, podróżuje wzdłuż drogi do doskonałości, a tym samym ma on możliwość stania się prawdziwym Adeptem.

Rozdział 6

Inteligencje sfery Wenus

Następnym zadaniem maga jest skontaktowanie się z inteligencjami sfery Wenus i – krok po kroku – uzyskanie nad nimi całkowitej kontroli. Osiąga on ten cel albo poprzez ewokację albo poprzez wędrówkę mentalną. Ukończywszy najpierw trzy wymienione wyżej, niezwykle ważne sfery, mag dobrze wykształcił swoje magiczne zdolności zwiększając je i czyniąc swojego ducha nadrzędnym wobec wszystkiego. Mag jest zatem dobrze przygotowany dla nawiązywania dalszych kontaktów i może z pewnością siebie próbować kontaktować się z inteligencjami sfery Wenus.

Na początku powinienem wspomnieć, że wszystkie inteligencje tej sfery posiadają fascynujące piękno i moc atrakcji, która niestety przypieczętowała los wielu magów sferowych, albo co najmniej powstrzymała ich przed dalszym rozwojem. Jeśli mag pozwoli zniewolić się niezwykłym pięknem inteligencji sfery Wenus, to rezygnuje

z szansy na dalszy magiczny rozwój, gdyż w konsekwencji będzie coraz bardziej przyciągany przez sferę Wenus, aż ostatecznie jego związek z tą sferą będzie równoznaczny z paktem. Nie tylko pozytywne, lecz również i negatywne inteligencje Wenus są diabelsko piękne i mają charakter uwodzicielski. Zatem by oprzeć się ich pokusom potrzeba wielkiej stałości.

167

Sfera Wenus ma oscylację wypełnioną miłością, która wywołuje u maga taki stan szczęścia, jaki można porównać z ekstazą miłości, że często kusi go, by pozostać w tej sferze swoim mentalnym ciałem – co bez wątpienia spowoduje jego fizyczną śmierć – bądź by ciągle odwiedzać tę sferę. Jeśli mag podda się takim pokusom, to stopniowo zostanie całkowicie zniewolony przez tę sferę i odkryje, że ciężko będzie się mu z niej wydostać. Jego rozwój do doskonałości staje się wtedy na długi czas niemożliwy, jeśli nie na całe jego życie. Jednak mag, który systematycznie pracował nad swoim rozwojem i który przeszedł przez

wspomniane wyżej sfery w sugerowanej kolejności, a tym samym uzyskał silny charakter i pełną magiczną równowagę oraz stał się panem swoich zdolności i cech osiągnąwszy stan ducha przewyższający wszystko, może bezpiecznie podróżować do wyższych sfer włączając w to sferę Wenus. Zatem każdy mag powinien najpierw sprawdzić się, by zobaczyć czy ma niezbędną dojrzałość, moc i stałość.

Poniżej znajduje się opis dziewięćdziesięciu inteligencji sfery Wenus, z którymi kiedyś się kontaktowałem, a których imiona i pieczęcie mogą być znane tylko kilku sferowym magom i wtajemniczonym. Poza tymi inteligencjami, w sferze Wenus istnieje kilka innych, o których pisali inny autorzy w swoich książkach, na przykład Hagiel, a które nie

zostały włączone do tej pracy, gdyż ich imiona i pieczęcie są generalnie znane i łatwe do zdobycia. Aby nie zwiększać zbytnio objętości tej książki, pozytywne inteligencje opisane są jedynie kilkoma słowami, gdyż mag może osobiście skontaktować się z każdą inteligencją i powiększyć swoją wiedzę poprzez praktyczną pracę.

Generalnie pieczęcie inteligencji Wenus należy dla pierwszej ewokacji rysować w kolorze zielonym. Również w tym przypadku mag musi uważnie odtwarzać znaki w tych samych kolorach, jak zostało to podane w dodatku to tej książki. Zakres stopni, analogiczny do zodiaku, jaki można znaleźć pod każdą pieczęcią, jest kluczem do odpowiedniego wpływu każdej inteligencji na naszą strefę oplatającą ziemię, a z stamtąd na człowieka na wszystkich trzech płaszczyznach, tj. na jego ciało mentalne, astralne i fizyczne. Ta wiedza ma ogromne znaczenie z punktu widzenia nauki astro-kabalistycznej.

1) *Omah*, 2) *Ogujo*, 3) *Obideh*, 4) *Onami*, 5) *Osphe*, 6) *Orif*, 7) *Obaneh*, 8) *Odumi*.

Te osiem inteligencji sfery Wenus ma taki sam zakres mocy. Można je uważać za

doskonałych inicjatorów w tajemnice erotyczne i seksualne. Całkowicie kontrolują one elektryczny i magnetyczny fluid, szczególnie w odniesieniu do magii miłości. Mag może się od tych inteligencji nauczyć, jak praktykować magię seksualną przy pomocy tych fluidów, jak wytwarzać amulety miłości, w jaki sposób można stworzyć oscylację sfery Wenus. Lubią one informować maga o wielu innych magicznych praktykach.

9) *Orula*, 10) *Osoa*, 11) *Owina*, 12) *Obata*, 13) *Ogieh*, 14) *Obche*, 15) *Otra*.

Inteligencje ponumerowane 9-15 są inicjatorami w zakresie płodności mężczyzn i kobiet. Są one reprezentantami pokoju i małżeńskiego szczęścia. W asyście tych inteligencji, mag może wzbudzić miłość pomiędzy mężczyzną a kobietą, może zapewnić przychylność mężczyzn i kobiet i może osiągnąć wszystko, co ma związek z miłością i rozmnażaniem.

16) *Alam*, 17) *Agum*, 18) *Albadi*, 19) *Aogum*, 20) *Acolom*, 21) *Achadiel*, 22) *Adimil*, 23) *Aser*.

Ta grupa obejmująca osiem inteligencji ma zadanie kontrolować, wspomagać i realizować, zgodnie z instrukcjami Boskiej Opatrzności, boskie idee filozofii, inspiracji, sztuki, piękna, muzyki i wszystkich wiążących się z tym talentów.

168

24) *Aahum*, 25) *Acho*, 26) *Arohim*, 27) *Ardho*, 28) *Asam*, 29) *Astoph*, 30) *Aosid.*

Zakres mocy tych siedmiu inteligencji pokrywa nabywanie magicznych zdolności, osobistego piękna, mocy atrakcji, wiedzy o magicznych mumiach w odniesieniu do miłości etc. Mag jest informowany przez te inteligencje, jak nabyć określone magiczne zdolności poprzez magię miłości. Są one inspiracją w odniesieniu do miłości i jej realizacji, nie tylko dla istot strefy oplatającej ziemię, lecz również dla istot innych sfer.

31) *Iseh*, 32) *Isodeh*, 33) *Idmuh*, 34) *Irumiah*, 35) *Idea*, 36) *Idovi*, 37) *Isill*, 38) *Ismee*.

Ta grupa ośmiu inteligencji uczy maga poprzez moc magii i kabały tworzyć przyjaźń, miłość, sympatię we wszystkich

sferach i płaszczyznach, stosując do tego celu odpowiednie rytuały, ceremonie i gesty.

39) *Inea*, 40) *Ihom*, 41) *Iomi*, 42) *Ibladi*, 43) *Idioh*, 44) *Ischoa*, 45) *Igea*.

Ta grupa składająca się z siedmiu inteligencji sfery Wenus ma zadanie rozbudzanie i zwiększanie intelektualnych zdolności czynienia piękna, miłości, harmonii postrzegalnymi i możliwymi do wyrażenia we wszystkich językach intelektu. Zakres mocy tych inteligencji obejmuje również kontrolę, inspirację i realizację sztuki i wszystkich rodzajów wynalazków.

46) *Orro*, 47) *Oposah*, 48) *Odlo*, 49) *Olo*, 50) *Odedo*, 51) *Omo*, 52) *Osaso*.

Te siedem inteligencji kontroluje prawa harmonii w królestwie zwierząt i roślin. Tłumaczą one magowi wpływ sfery Wenus na te dwa królestwa, nie tylko na naszej planecie, lecz również na wszystkich innych planetach wszechświata. Zakres mocy i wiedza tych

inteligencji obejmuje kontrolę i regulację wzrostu i płodności na wszystkich planetach.

53) *Ogego*, 54) *Okaf*, 55) *Ofmir*, 56) *Otuo*, 57) *Ohoah*, 58) *Ocher*, 59) *Otlur*, 60) *Ogileh*.

Powyższe osiem inteligencji informuje maga o technicznych wynalazkach ludzi żyjących na Wenus i innych planetach. Ponadto mag otrzymuje szczegóły dotyczące wszystkich praw, które działają na planecie Wenus.

61) *Gega*, 62) *Gema*, 63) *Gegega*, 64) *Garieh*, 65) *Gesa*, 66) *Geswi*, 67) *Godeah*, 68) *Guru*.

Powyższe osiem inteligencji wtajemnicza maga w prawa pozytywnych i negatywnych

pierwiastków. Co więcej, instruują go one w zakresie skuteczności Boskich Cech na planecie Wenus i w sferze Wenus. Poza tym, odkrywają one przed magiem specjalne metody, które poprzez mumifikację oscylacji sfery Wenus w sposób magiczno-kabalistyczny, wywołują przychylność istot sfery Wenus, jak również istot wszystkich innych sfer. Te inteligencje informują maga również o wielu innych teoriach i praktykach w magii i kabale.

69) *Gomah*, 70) *Goldro*, 71) *Gesdri*, 72) *Gesoah*, 73) *Gescheh*, 74) *Gehela*, 75) *Gercha*.

Te siedem inteligencji pozwala magowi spojrzeć na warsztat Boskiej Opatrzności i mag postrzega skuteczność Boskiej Opatrzności czy pierwiastka akashy na planecie Wenus i w sferze Wenus. Przy pomocy tych inteligencji mag może poznać całą historię ewolucji Wenus i jej sfery. Te inteligencje instruują maga również w zakresie kabały.

76) *Purol*, 77) *Podme*, 78) *Podumar*, 79) *Pirr*, 80) *Puer*, 81) *Pliseh*, 82) *Padcheh*, 83) *Pehel*.

169

Ta grupa ośmiu inteligencji uczy kosmicznego języka i jego użycia w sferze Wenus.

Równocześnie mag jest informowany o zbieżnych wpływach indywidualnych sfer na planetę Wenus i jej sferę oraz jest instruowany w zakresie praktycznego zastosowania tych faktów w magii i kabale.

84) *Pomanp*, 85) *Pitofil*, 86) *Pirmen*, 87) *Piomal*, 88) *Piseph*, 89) *Pidioeh*, 90) *Pimel*.

Te inteligencje instruują maga w zakresie boskiego porządku wszechświata, szczególnie w odniesieniu do sfery Wenus, jej praw, symbolizmu etc. Co więcej, te inteligencje mogą wtajemniczyć maga w sferyczną magię kabalistyczną i jej odniesienie do miłości. Mag uczy się przywoływać stan szczęścia i ekstazy miłości przy użyciu kabały i magii obowiązującej w sferze Wenus. Istnieje jeszcze wiele innych rzeczy, których te inteligencje mogą nauczyć maga, który się z nimi skontaktuje.

*

Te krótkie opisy i wskazówki bez wątpienia wystarczą doświadczonemu magowi. Mógłbym oczywiście podać bardziej szczegółowy obraz każdej indywidualnej inteligencji, lecz muszę z tego zrezygnować z powodów technicznych. Pełen opis całego zasięgu kompetencji każdej indywidualnej inteligencji sfery Wenus w odniesieniu do każdej planety i sfery, do człowieka, do mocy Świata Przyczyn, jej metod pracy etc., wypełniłby całą książkę. Muszę zatem magowi pozostawić zebranie praktycznego doświadczenia z osobistych kontaktów z tymi inteligencjami. Ostrzegę jednak maga ponownie przed utrzymywaniem stałego kontaktu z tylko jedną inteligencją, niezależnie od jej piękna, niezależnie od jej mądrości, gdyż byłoby to wielką krzywdą dla maga i powoli zaowocowałoby w zastoju na jego drodze do doskonałości.

Kiedy mag wkroczy na planetę Wenus, zda sobie sprawę, że ta planeta jest zamieszkana przez pięknych ludzi, którzy w porównaniu do człowieka na ziemi, są bardziej zaawansowani w zakresie wiedzy i mądrości, magii, literatury, sztuki, technologii etc. Mag będzie w stanie wielce zwiększyć swoją wiedzę i zostanie nauczony wielu wartościowych rzeczy, metod i wskazówek pod przysięgą tajemnicy. Wykształcony mag, który poprzez wędrówkę

mentalną jest w stanie zwiedzać swoim mentalnym ciałem planety i sfery, odkryje na planecie Wenus ludzi, którzy są wtajemniczeni w magię i kabałę i może on, jeśli zechce, skontaktować się z nimi. W przeciwieństwie do innych mieszkańców planety, przy nich nie będzie musiał nawet przybierać kształtu Wenusjanina; tamtejsi wtajemniczeni będą w stanie postrzegać go i tłumaczyć mu wszystko, co go interesuje. Każdy mag będzie wystarczająco bystry, by wszystko czego się nauczy, trzymać w tajemnicy, gdyż w oczach nie wtajemniczonych, jego twierdzenia byłyby nie tylko uważane za bajki, lecz również za fantazje przez które ludzie by się z niego śmiali.

Rozdział 7

Geniusze sfery Słońca

Zakładając, że mag stał się panem sfery Wenus i pomimo skontaktowania się z przynajmniej kilkoma jej inteligencjami, nie padł ofiarą ich pokus i posiada dobrą kontrolę nad wibracjami tej i poprzednich sfer, może on pójść krok dalej i nauczyć się poznawać i kontrolować sferę Słońca.

Wibracja sfery Słońca jest inna niż sfery Wenus i nie każdy mag jest w stanie pozostawać długo w tej sferze, zwłaszcza, jeśli chciałby przez nią podróżować swoim mentalnym ciałem.

Szczegółowy opis wibracji sfery Słońca zająłby dużo czasu. Mag jednakże zaznajomi się z jej wibracjami poprzez wielokrotne wizyty w tej sferze: powoli nauczy się on opanowywać ją i będzie w stanie przebywać tam dłużej by kontaktować się z geniuszami. Wtajemniczeni uważają sferę Słońca za tak zwaną Sferę Światła. Jest to sfera naszego

kosmosu, która jest najtrudniejsza do kontrolowania. Kiedy mag nauczy się ją dobrze poznawać i opanować, dalsze sfery nie będą stanowiły dla niego żadnej trudności i łatwo będzie mu je kontrolować.

Krótki opis geniuszy sfery Słońca ma dać magowi dalsze wytyczne dla jego praktycznej pracy. Pieczęcie tych geniuszy należy dla pierwszej ewokacji rysować w złotożółtym kolorze.

Gradacja podana pod każdą pieczęcią ma takie samo znaczenie jak w przypadku sfery Wenus.

Informacja o wpływie, jaki każdy geniusz wywiera na strefę oplatającą ziemię, a stamtąd na naszą planetę, jest z kabalistycznego punktu widzenia najważniejsza.

Sfera Słońca wpływa na wszelkie życie we wszystkich sferach i na wszystkich planetach. W

odniesieniu do człowieka, jak było już wspomniane w opisie sfery Merkurego, i w odniesieniu do kosmicznego porządku, ten wpływ wyraża się w stopniu witalności, dzięki któremu mentalne, astralne i fizyczne ciało utrzymywane są razem.

Sfera Słońca rządzona jest przez 45 geniuszy. Ich władca, nazywany w języku hermetycznym

„Panem Sfery Słońca”, w kabale nazywa się *Metatron*. W pierwotnych kabalistycznych zapisach, *Metatron* jest nazywany mediatorem pomiędzy Bogiem, a człowiekiem.

Fig. 1: *Emmasut* – pierwszy geniusz sfery Słońca pilnuje i kontroluje pierwotnego elementu ognia w całej kosmicznej hierarchii, na wszystkich planetach i we wszystkich sferach.

Fig. 2: *Lubech* – drugi geniusz sfery Słońca kontroluje, w swoim zakresie mocy, elektryczne fluidy wywodzące się z pierwiastka ognia na wszystkich planetach i we wszystkich sferach naszego wszechświata, włączając w to wszystkie trzy płaszczyzny: mentalną, astralną i fizyczną.

Fig. 3: *Teras* – trzeci geniusz odpowiedzialny jest za pozytywną i negatywną skuteczność elementu ognia i elektrycznych fluidów w całej kosmicznej hierarchii, na wszystkich planetach i we wszystkich sferach.

Fig. 4: *Dubezh* – moc aktywnego pierwiastka w człowieku, jak również i w królestwie minerałów, roślin i zwierząt, należy do zakresu mocy czwartego geniusza.

Fig. 5: *Amser* – piąty geniusz zapewnia ożywianie materii poprzez pozytywny i negatywny pierwiastek, tj. poprzez elektryczność i magnetyzm w naszym fizycznym świecie, poprzez elektryczny i magnetyczny fluid na wszystkich planetach i sferach naszej kosmicznej hierarchii.

Fig. 6: *Emedetz* – szósty geniusz pilnuje i zwiększa moc wzrostu ludzi, zwierząt i roślin.

Fig. 7: *Kesbetz* – siódmy geniusz jest odpowiedzialny za wzrost człowieka, jak również i wzrost królestwa minerałów, roślin i zwierząt.

Fig. 8: *Emayisa* – utrzymywanie i pielęgnowanie instynktu zachowawczego u wszystkich stworzeń jest zadaniem ósmego geniusza.

171

Fig. 9: *Emvetas* – wszystkie istoty wyposażone w myślący umysł, a tym samym pełną świadomość, niezależnie od ich

rangi, znajdują się pod wpływem dziewiątego geniusza sfery Słońca.

Fig. 10: *Bunam* – dziesiąty geniusz kieruje intelektualnymi zdolnościami człowieka i istot na wszystkich planetach i we wszystkich sferach.

Fig. 11: *Serytz* – jedenasty geniusz w tej hierarchii jest wysokiej rangi pierwotnym geniuszem sfery Słońca. Kontroluje on pierwiastek powietrza jako mediator pomiędzy aktywnym i pasywnym, tj. kompensujący pierwiastek we wszystkich fazach, we wszystkich istotach, we wszystkim co stworzone w naszej kosmicznej hierarchii, a co więcej, kontroluje on równowagę pomiędzy mocami pozytywnego i negatywnego.

Fig. 12: *Wybiol* – zadaniem dwunastego pierwotnego geniusza sfery Słońca jest kontrolowanie i prowadzenie mądrości oraz wiedzy ludzi i istot na wszystkich planetach i we wszystkich sferach.

Fig. 13: *Lubuyil* – zakres mocy trzynastego pierwotnego geniusza obejmuje kontrolę nad pierwiastkiem i elementem wody we wszystkich jego fazach przyczyny i skutku w całej hierarchii, tj. na wszystkich planetach i we wszystkich sferach kosmicznej hierarchii.

Fig. 14: *Geler* – czternasty pierwotny geniusz sfery Słońca odpowiedzialny jest za kontrolowanie magnetycznego fluidu w jego najsubtelniejszych i najczystszych skutkach we wszystkich fazach ewolucji, na wszystkich planetach, we wszystkich sferach, włączając w to trzy płaszczyzny, mentalną, astralną i fizyczną.

Fig. 15: *Wybitzis* – piętnasty pierwotny geniusz kontroluje pierwiastek czucia we wszystkich istotach i ludziach

żyjących we wszystkich sferach i na wszystkich planetach naszej kosmicznej hierarchii.

Fig. 16: *Wybalap* – skuteczność pierwiastka światła we wszystkich stopniach egzystencji we wszystkim co stworzone na planetach i sferach całej kosmicznej hierarchii jest przedmiotem zakresu kompetencji szesnastego geniusza Słońca.

Fig. 17: *Tzizhet* – Boskie oświecenie od swojej najprostszej do najwyższej formy jest, przez siedemnastego pierwotnego geniusza sfery Słońca, udostępniane wszystkim ludziom i wszystkim istotom wszystkich planet i sfer, czy to poprzez inspirację, intuicję czy przez jakąkolwiek inną zdolność.

Fig. 18: *Dabetz* – osiemnasty geniusz sfery Słońca odpowiedzialny jest za przenoszenie boskich Cech na ludzi i istoty wszystkich planet i sfer poznania, zaznajamianie ich z wpływem tych cech i pomaganie ludziom w ich realizacji.

Fig. 19: *Banamol* – materializacja Boskiego Pierwotnego Światła wewnątrz tworzenia wszystkich planet i we wszystkich sferach naszej kosmicznej hierarchii, aż do najbardziej wewnętrznej ekspresji witalności, należy do zakresu mocy dziewiętnastego geniusza.

Fig. 20: *Emuyir* – dwudziesty pierwotny geniusz sfery Słońca kontroluje pierwotny pierwiastek zdrowia, tj. całkowitą harmonię w odniesieniu do praw analogii oraz kontroluje magiczną równowagę w ludziach i istotach wszystkich planet i sfer.

Fig. 21: *Dukeb* – prawa wzajemnego oddziaływania pierwiastka dodatniego i pierwiastka ujemnego w stworzonym wszechświecie, tj. w całej kosmicznej hierarchii

oraz kontrola nad prawowitością, są obowiązkami dwudziestego pierwszego pierwotnego geniusza sfery Słońca.

Fig. 22: *Emtzel* – prawa dynamiki i ekspansji na wszystkich płaszczyznach istnienia, na wszystkich planetach i sferach naszej kosmicznej hierarchii, są przedmiotem wpływu dwudziestego drugiego pierwotnego geniusza Słońca.

Fig. 23: *Tasar* – instynkt rozmnażania we wszystkim co stworzone na planetach i w sferach naszego wszechświata kontrolowane jest przez dwudziestego trzeciego geniusza Słońca.

Fig. 24: *Fusradu* – prawa przyciągania i odpychania, tj. prawa sympatii i antypatii na wszystkich planetach i we wszystkich sferach naszej kosmicznej hierarchii, kontrolowane są przez dwudziestego czwartego pierwotnego geniusza Słońca.

Fig. 25: *Firul* – prawa stabilności, kohezyjności i kohezji na wszystkich planetach i we wszystkich sferach, kontrolowane są i pilnowane przez dwudziestego piątego pierwotnego geniusza.

Fig. 26: *Ebytzyril* – prawo grawitacji i przyciągania, tj. prawa ciężaru na wszystkich planetach i we wszystkich sferach są kontrolowane przez dwudziestego szóstego geniusza Słońca.

Fig. 27: *Lhomtab* – wszystkie prawa transmutacji na wszystkich planetach i we wszystkich sferach i na wszystkich płaszczyznach kontrolowane są przez dwudziestego siódmego pierwotnego geniusza Słońca.

Fig. 28: *Tzybayol* – dwudziesty ósmy pierwotny geniusz Słońca jest strażnikiem wszystkich praw wibracji i oscylacji

na wszystkich planetach i we wszystkich sferach naszej kosmicznej hierarchii.

Fig. 29: *Gena* – wszystkie rodzaje radiacji na wszystkich planetach i we wszystkich sferach są przedmiotem prawowitości kontrolowanej przez dwudziestego dziewiątego pierwotnego geniusza Słońca.

Fig. 30: *Kasreyobu* – jakość wszystkiego, co istnieje w świecie tworzenia, kontrolowana jest przez trzydziestego pierwotnego geniusza.

Fig. 31: *Etzybet* – poza innymi rzeczami, dokładne stosowanie się do uniwersalnych praw we wszystkich sferach i płaszczyznach należy do zakresu kompetencji trzydziestego pierwszego pierwotnego geniusza.

Fig. 32: *Balem* – trzydziesty drugi pierwotny geniusz zajmuje się wszystkimi prawami analogii we wszystkich sferach i na wszystkich planetach, we wszystkich zakresach mocy naszej kosmicznej hierarchii.

Fig. 33: *Belemche* – trzydziesty trzeci pierwotny geniusz ma zadanie kontrolowania praw zjawisk w naszym wszechświecie, by odpowiadały uniwersalnym prawom.

Fig. 34: *Aresut* – trzydziesty czwarty pierwotny geniusz Słońca kontroluje równowagę na wszystkich planetach i we wszystkich sferach naszej kosmicznej hierarchii.

Fig. 35: *Tinas* – prawa krzepnięcia, krystalizacji, gęstnienia etc., kontrolowane są przez trzydziestego piątego pierwotnego geniusza Słońca.

Fig. 36: *Gane* – kontrola ewolucji człowieka i zwierząt w naszym wszechświecie, we wszystkich sferach i na wszystkich płaszczyznach, we wszystkich zakresach mocy, jest w rękach trzydziestego szóstego pierwotnego geniusza.

Fig. 37: *Emtuh* – los i karma wszystkiego co żyje i zostało stworzone, od najmniejszego do największego, kontrolowane jest przez trzydziestego siódmego geniusza sfery Słońca.

Fig. 38: *Erab* – trzydziesty ósmy pierwotny geniusz uważany jest za pierwotnego inicjatora i strażnika czasu i przestrzeni na wszystkich planetach naszego wszechświata.

Uwaga: Mag sfer wie, że czas i przestrzeń istnieją tylko tam, gdzie istnieją fizyczne kształty i rzeczy stworzone, niezależnie od tego, czy dotyczy to tzw. martwych, czy też żywych istot. W

przeciwieństwie do tego, wszystkie sfery zaczynając od strefy oplatającej naszą ziemię aż do najwyższych sfer naszej kosmicznej hierarchii – lecz nie ich planety – są bezczasowe i bezprzestrzenne.

Fig. 39: *Tybolyr* – trzydziesty dziewiąty pierwotny geniusz sfery Słońca jest władcą wszystkich idei człowieka i istot we wszystkich sferach i na wszystkich planetach.

Fig. 40: *Chibys* – kontrola duchowego rozwoju człowieka i istot na wszystkich planetach i we wszystkich sferach, włączając w to ewolucję, prawowitość i karmę, należy do kompetencji czterdziestego geniusza Słońca.

Fig. 41: *Selhube* – czterdziesty pierwszy pierwotny geniusz sfery Słońca jest uważany za twórcę wszystkich pierwotnych symboli i ich pierwotnego języka, języka kosmosu oraz za

przewodnika wszystkich oryginalnych idei, które zostały zrealizowane.

Fig. 42: *Levem* – czterdziestego drugiego geniusza należy uważać za pierwotnego twórcę wszelkiej magicznej nauki i kabały.

Fig. 43: *Vasat* – jest pierwotnym inicjatorem pierwiastka wody i jego magnetycznego fluidu we wszystkich stopniach gęstości i skuteczności na człowieku i istotach, na wszystkich planetach i we wszystkich sferach naszego wszechświata. Wszystko co stworzone, a w czym pierwiastek wody jest aktywny, kontrolowane jest przez Vasat, czterdziestego trzeciego geniusza sfery Słońca.

Fig. 44: *Ezhabsab* – wszystkie stworzenia żyjące w wodzie, zarówno na naszej ziemi, jak i na wszystkich innych planetach, znajdują się pod wpływem czterdziestego czwartego geniusza Słońca.

Fig. 45: *Debytzet* – jest imieniem czterdziestego piątego geniusza sfery Słońca. Wszystkie środki ewokacji oraz wszystkie procesy spalania, włączając w to fermentację, kontrolowane są przez tego geniusza.

Sądząc po ich zakresie mocy, pierwotne geniusze sfery Słońca należy uważać, w kosmicznej hierarchii, za pośredników Pierwotnego Twórcy naszego systemu planetarnego. Dla poinformowania czytelnika i dla uzyskania jaśniejszego, ogólnego obrazu, dla każdego geniusza podałem jedynie abstrakcyjne idee.

W zakresie skutków tych abstrakcyjnych idei, istnieje wiele paraleli, które mag samodzielnie wypracuje bądź otrzyma

stosowne oświecenie podczas pracy z geniuszami sfery Słońca. W

każdym przypadku mag uzyska taką wiedzę, że brakować będzie słów, by cokolwiek omówić szczegółowo.

Gdy tylko mag sfer jest panem sfery Słońca, nie istnieje już żaden problem, którego nie byłby on w stanie od razu rozwiązać. Jego wiedza nie ma luk i poprzez środki tej sfery jest on w stanie stać się doskonałym Adeptem. Dla maga zaznajomionego z kabałą jasne jest teraz, dlaczego kabalistyczne inicjacje mówią, że połączenie z Bogiem jest dokonywane w Tiphareth, co jest sferą Słońca zgodnie z kabalistycznym Drzewem Życia, gdzie mag może uzyskać zjednoczenie z Bogiem.

Drzewo Życia stwierdza dosłownie, że mag musi przejść pół drogi do Boga, czyli musi mieć kontrolę nad sferami, łącznie ze sferą Słońca, by Bóg wyszedł mu na spotkanie przez drugą część, co prowadzi do prawdziwego boskiego zjednoczenia. W tym przypadku nie jest to połączenie z upersonifikowanym Bogiem, lecz w jedność scalane są wiedza, mądrość, siła i moc.

Rozdział 8

Inteligencje sfery Marsa

Mag, który szczerze uporał się ze sferą Słońca i który kontroluje ją tak samo jak i pozostałe wcześniejsze sfery, z łatwością będzie teraz podróżował po następnych trzech sferach i uzyska nad nimi kontrolę.

Następną sferą w hierarchii jest sfera Marsa, która znajduje się pod wpływem tak potężnych inteligencji, że niebezpieczne byłoby przywoływanie ich przez maga, który nie kontroluje poprzednich sfer. Z tego powodu, jak również

dlatego, że osoba mogłaby wyrządzić wiele złego, na przykład z punktu widzenia magii talizmanów, poprzez użycie pieczęci inteligencji Marsa w zakresie ich mocy, dynamiki i aparycji, powstrzymam się tutaj od publikowania pieczęci indywidualnych pozytywnych inteligencji sfery Marsa. Doświadczony mag sfer skontaktuje się z niektórymi z tych inteligencji podczas swoich mentalnych wędrówek, by poznać ich pieczęcie, imiona i zakres mocy. Nie będę zatem odpowiedzialny za jakiekolwiek nadużycie pieczęci przez niedojrzałą osobę, gdyż inteligencje Marsa, nawet te pozytywne, mogą spowodować natychmiastową śmierć osoby, jeśli przywoła się je bez niezbędnych ostrożności i przygotowań. Poza tym, wiele pieczęci mogłoby zostać nadużytych dla celów erotycznych. Osoba zainteresowana prawdziwą wiedzą zrozumie moje podejście by podać jedynie imiona inteligencji. Dla osób dojrzałych moje informacje będą wystarczające.

Ekspert w astrologii będzie wiedział, że sfera Marsa w swoich skutkach nawiązuje głównie do pierwiastka Marsa, gdyż od wpływu sfery Marsa zależą pełna pasji miłość, erotyzm, nadnaturalne moce człowieka, wojny etc. Dla informacji czytelnika podkreślę tutaj, że negatywne inteligencje żyjące w sferze Słońca i Marsa są najbardziej niebezpiecznymi z całej kosmicznej hierarchii. Do ich zasięgu efektywności należą: morderstwo, zabójstwo, rabunek; pożary, unicestwienie, destrukcja etc.

1. Rarum 1-10° Barana

2. Gibsir 11-20° Barana

3. Rahol 21-30° Barana

4. Adica 1-10° Byka

5. Agricol 11-20° Byka

6. Fifal 21-30° Byka

7. Imini 1-10° Bliźniąt

8. Kolluir 11-20° Bliźniąt

9. Ibnahim 21-30° Bliźniąt

10. Ititz 1-10° Raka

11. Urodu 11-20° Raka

12. Irkamon 21-30° Raka

13. Oksos 1-10° Lwa

14. Otobir 11-20° Lwa

15. Kutruc 21-30° Lwa

16. Idia 1-10° Panny

17. Abodir 11-20° Panny

18. Idida 21-30° Panny

19. Cibor 1-10° Wagi

20. Asor 11-20° Wagi

21. Abodil 21-30° Wagi

22. Skorpia 1-10° Skorpiona

23. Vilusia 11-20° Skorpiona

24. Koroum 21-30° Skorpiona

25. Sagitor 1-10° Strzelca

26. Agilah 11-20° Strzelca

27. Boram 21-30° Strzelca

28. Absalom 1-10° Koziorożca

29. lstriah 11-20° Koziorożca

30. Abdomon 21-30° Koziorożca

31. Anator 1-10° Wodnika

32. Ilutria 11-20° Wodnika

33. Obola 21-30° Wodnika

34. Pisiar 1-10° Ryb

35. Filista 11-20° Ryb

36. Odorom 21-30° Ryb

Rozdział 9

Geniusze sfery Jowisza

Mag nie będzie próbował się skontaktować z żadnym z nich, dopóki nie udało mu się opanować co najmniej kilku inteligencji sfery Marsa, które – jak już było powiedziane – są bardzo trudne do kontrolowania. Wibracje sfery Jowisza są dużo łatwiejsze do wytrzymania niż sfery Słońca i Marsa. Zatem magowi sfer łatwiej będzie skontaktować się z geniuszami sfery Jowisza. Ich zasięg mocy jest bardzo duży, a ich wpływ, który ma naturę abstrakcyjną, przenika wszystkie niższe sfery aż do strefy oplatającej ziemię i ma

skutek na wszystkich trzech płaszczyznach: mentalnej, astralnej i fizycznej.

Mag sferowy, który został zaznajomiony ze wszystkimi poprzednimi sferami, czy to poprzez ewokację, czy wędrówkę mentalną i skontaktował się z indywidualnymi istotami, geniuszami i inteligencjami, bez wątpienia będzie teraz przekonany, że może osiągnąć i zyskać więcej wiedzy i mądrości poprzez mentalną wędrówkę, tj. swoim mentalnym ciałem w

indywidualnych sferach, a zatem również i w sferze Jowisza, niż jedynie przywołując istoty, geniusze i inteligencje na ziemię przy pomocy ewokacji. Nie oznacza to, że mag nie powinien 176

praktykować ewokacji. Wręcz przeciwnie: zalecane jest praktykowanie obu metod i osiągnięcie równie doskonałego opanowania ich obu. Jeśli jednak mag jest zainteresowany w specjalnej problematyce, zwłaszcza duchowej, jeśli chce lepszej świadomej asymilacji subtelności, to zawsze będzie wolał odwiedzić sferę, w tym przypadku sferę Jowisza, poprzez wędrówkę mentalną.

Pod wpływem wibracji sfery Jowisza, świadomość maga się rozszerza; może on głębiej penetrować prawdy odkrywane przed nim przez geniusze, może rozumieć je lepiej i może bez specjalnego wysiłku przenosić uzyskane prawdy do swojej fizycznej świadomości po powróceniu do swojego ciała fizycznego, w naszym fizycznym świecie. Poza tym, mag odkryje, że łatwo jest wyrażać językiem intelektu wiedzę, jaką nabywa w sferze Jowisza.

Jedynie praktyka nauczy maga sfer, z którymi mieszkańcami sfery powinien kontaktować się przez mentalną wędrówkę, a z którymi przez ewokację.

Ze wszystkich istot, aniołów i geniuszy sfery Jowisza, dwanaście jest uważane za najwyższe rangą, ze względu na ich nieograniczony zakres mocy. Ich wpływ działa w całej kosmicznej hierarchii, tj. na wszystkich sferach, płaszczyznach i planetach oraz ich mieszkańcach. Każdy z tych dwunastu pierwotnych geniuszy posiada określony związek z naszym zodiakiem, a ich prawa analogii są identyczne dla wszystkich sfer i płaszczyzn naszej kosmicznej hierarchii.

Dla pierwszej ewokacji, pieczęcie geniuszy Jowisza należy rysować w kolorze niebieskim.

Fig. 1: *Malchjdael* – *Baran* – jest pierwszym geniuszem sfery Jowisza, który utrzymuje w równowadze elektryczny fluid w całej kosmicznej hierarchii. Jego zadaniem jest ożywiać wszystko, co stworzone we wszystkich trzech królestwach naszej ziemi i strefy oplatającej ziemię. Malchjdael kontroluje i kieruje wolą i aktywnością każdego człowieka i wszystkich innych stworzeń. Jeśli mag skontaktuje się z tym pierwotnym geniuszem, może być poinformowany o wszystkim w tym zakresie oraz może zostać zaznajomiony z metodami, które umożliwią mu dowolnie zwiększyć bądź zmniejszyć aktywność poprzez moc magii i kabały. Wykonując polecenia dane przez tego geniusza, mag jest w stanie poprzez magię i kabałę stworzyć tak silny stan wiary, że może działać cuda w kosmicznym świecie dzięki tej zintensyfikowanej aktywności. Poza tym, Malchjdael może wtajemniczyć maga w pierwotny element ognia we wszystkich jego aspektach i analogiach w mikro- i makrokosmosie oraz podać mu magiczne i kabalistyczne wskazówki i metody odnośnie całkowitej kontroli nad tym pierwotnym elementem we wszystkich jego fazach, by stał się on całkowitym władcą aktywności w mikro- i makrokosmosie. Istnieje jednak o wiele więcej praw, mądrości i rodzajów wiedzy w zakresie aktywności,

elektrycznego fluidu, pierwotnego elementu ognia, pierwiastka światła etc., z którymi ten pierwotny geniusz może nie tylko zaznajomić maga, lecz może on również przekazać je mu poprzez *abisheka*, tj. odpowiednie przeniesienie mocy.

W magii sfer, ten pierwotny geniusz jest jednym z najpotężniejszych i żaden mag nie powinien pomijać kontaktu z nim, gdyż z tego połączenia uzyska w kosmicznej hierarchii moc, jakiej nie może mu dać żadna inteligencja żadnej innej sfery, być może z jedynym wyjątkiem inteligencji Urana.

Fig. 2: *Asmodel* – *Byk* – jest drugim pierwotnym geniuszem sfery Jowisza. Jest on odpowiedzialny za kierowanie i kontrolowanie pierwotnego pierwiastka kosmicznej miłości we wszystkich jej aspektach i analogiach, we wszystkich sferach i na wszystkich płaszczyznach i planetach hierarchii. Mag, który skontaktuje się z tym pierwotnym geniuszem, będzie w stanie postrzegać najgłębsze tajemnice miłości nie tylko w aspekcie emocjonalnym i intelektualnym, lecz również z punktu widzenia mądrości. Ten pierwotny geniusz tłumaczy magowi, w jaki sposób można w każdej sferze wytworzyć każdy rodzaj kosmicznej wibracji miłości, czy to poprzez ewokację, wędrówkę mentalną, czy też magię i 177

kabałę. Ten geniusz udostępnia magowi wszystkie cuda, które są powodowane i realizowane w sprawach miłości poprzez magię i kabałę, tj. nie tylko w naszym fizycznym świecie czy w strefie oplatającej ziemię, lecz również na wszystkich innych planetach i we wszystkich innych sferach. Wszystkie ścieżki świętości, które postrzegają Boskość jako aspekt miłości, są kierowane przez Asmodel, a świadomy mag sferowy jest instruowany we wszystkich jej aspektach teoretycznie, jak również i praktycznie. Mag zainteresowany tajemnicami kosmicznej miłości istniejącej

w całej kosmicznej hierarchii odkryje w tym geniuszu najlepszego inicjatora.

Fig. 3: *Ambriel* – *Bliźnięta* – jest trzecim pierwotnym geniuszem sfery Jowisza, który włada wszelką wiedzą w całej kosmicznej hierarchii. Nadzoruje on umysł, intelekt, tj. wszelką teoretyczną wiedzę we wszystkich dziedzinach nauki. Ambriel kieruje dojrzałością do wiedzy, zdolnością percepcji każdej istoty w całej kosmicznej hierarchii. Biorąc pod uwagę stopień dojrzałości i rozwoju, ten geniusz nie tylko kieruje intelektualną mocą postrzegania i intelektualnymi zdolnościami osoby, lecz całości mieszkańców wszystkich planet. Do jego zakresu kompetencji należą wszystkie nauki i sztuki na wszystkich planetach, które mają do czynienia z umysłem i intelektem. Mag, który nawiązał kontakt z tym geniuszem, zostanie zaznajomiony, zależnie od stopnia swojego rozwoju, z rodzajem wiedzy, który jest naprawdę dostępny jedynie dla takich wtajemniczonych, którzy nauczyli się pracować świadomie ze sferą Jowisza poprzez moc pierwiastka akashy.

Fig. 4: *Murjel* – *Rak* – czwarty geniusz sfery Jowisza ma za zadanie kontrolować i utrzymywać w równowadze cały magnetyczny fluid w kosmicznej hierarchii. Jest on odpowiedzialny za płynny stan na wszystkich planetach, jak również za element wody w całej kosmicznej hierarchii, włączając w to nasz świat, z jego stanem fizycznym, astralnym i mentalnym. Ten pierwotny geniusz może maga w pełni poinstruować w zakresie pierwotnego elementu wody, jego działania i skutków w odniesieniu do całej kosmicznej prawowitości i do magii i kabały, a co więcej, w zakresie sposobu, poprzez który, pod wpływem fluidu magnetycznego, można obudzić i rozwinąć w ciele mentalnym różne magiczne zdolności, na przykład transcendentny wzrok we wszystkich sferach i na wszystkich planetach. Ten pierwotny geniusz może nauczyć

maga wielu innych rzeczy. Mag sfer, który posiada doskonałą kontrolę nad fluidem magnetycznym, może przy jego pomocy działać cuda, których nie wtajemniczeni nigdy nie byliby w stanie sobie wyobrazić.

Fig. 5: *Verchiel – Lew* – cały witalizujący pierwotny pierwiastek całej kosmicznej hierarchii, na planetach, jak i w sferach, kontrolowany jest przez piątego pierwotnego geniusza sfery Jowisza. Wszelkie życie we wszystkich sferach i na wszystkich planetach, włączając w to ziemię, jest przez niego kierowane, niezależnie od tego, czy dotyczy to życia w królestwie roślin, zwierząt, czy ludzi, czy też chodzi o człowieka w fizycznym, astralnym czy mentalnym ciele. Jeśli mag skontaktuje się z tym pierwotnym geniuszem, zostanie przez niego poinstruowany w zakresie najwyższej formy magii i kabały, która odnosi się do całej kosmicznej hierarchii. Verchiel odkrywa przed magiem specjalne metody i praktyki, dzięki którym może on kontrolować najwyższe moce w całej kosmicznej hierarchii. Poza tym, wszystkie cuda, które można spowodować wiarą i mocą przekonania, należą do zakresu mocy tego geniusza.

Fig. 6: *Hamaliel – Panna* – szósty pierwotny geniusz kieruje wszystkimi chemicznymi organicznymi pierwiastkami, pierwotnymi elementami, w całym porządku kosmicznym. Mag, który skontaktuje się z Hamaliel może uzyskać szczegółową informację nie tylko o chemicznych elementach znanych do tej pory na ziemi, lecz również o nieznanych

elementach, które prawdopodobnie zostaną odkryte dopiero w dalekiej przyszłości. Jeśli mag jest zainteresowany, może również poznać ważne fakty o elementach istniejących na

wszystkich innych planetach całej kosmicznej hierarchii i, co więcej, może być poinstruowany w zakresie praktycznego magicznego i kabalistycznego zastosowania radiacji każdej pierwotnej substancji naszego systemu planetarnego, w jej mentalnym, astralnym czy nawet fizycznym kształcie. Umożliwia to pracowitemu magowi stać się, poprzez praktykę, doskonałym panem pierwotnych chemicznych elementów dzięki dokładnym metodom i

instrukcjom mu podanym. Staje się zatem kabalistycznym alchemikiem wyposażonym w wiedzę, której klucz praktycznego zastosowania znany jest niewielu Adeptom na naszej ziemi.

Fig. 7: *Zuriel* – *Waga* – siódmy pierwotny geniusz sfery Jowisza kontroluje pierwiastek płodności na wszystkich planetach posiadających wegetację i żywe stworzenia. Przy pomocy Zuriel, mag może nauczyć się w pełni rozumieć pierwiastek płodności w całej kosmicznej hierarchii. Ten pierwotny inicjator odkrywa przed magiem specjalne metody, które pozwalają mu przy pomocy magii i kabały czynić dowolne cuda. Mag może na przykład sprawić tak jak Mojżesz, że woda wytryśnie ze skały, zamienić pustynię w raj itd. Lecz dla maga sfer, który został wtajemniczony przez tego geniusza, nie będzie trudnością czynić przeciwne cuda w przeciągu kilku sekund. Jest on w stanie dowolnie przywoływać wiele innych cudownych rzeczy w zakresie pierwiastka płodności. Jest również jasne, że Zuriel, siódmy geniusz sfery Jowisza, może dogłębnie wytłumaczyć magowi również seksualne tajemnice kosmosu we wszystkich jego fazach, królestwach i sferach.

Fig. 8: *Carbiel* – *Skorpion* – ósmy geniusz kontroluje i kieruje pierwotnym pierwiastkiem radiacji całej kosmicznej hierarchii w aspekcie mentalnym, astralnym i fizycznym. Mag, który skontaktuje się z Carbiel, może poprzez magię i

kabałę, albo poprzez magiczną kabalistyczną metafizykę, odkryć każdy sekret całej kosmicznej hierarchii w tej materii i poznaje on, jak różne prawa pierwotnego pierwiastka radiacji można zastosować w praktyce.

Mag, który jest w stanie kontrolować pierwotny pierwiastek radiacji, staje się absolutnym władcą mikro- i makrokosmicznej hierarchii i może on wtedy używać swojej mocy zgodnie z własną ideą.

Fig. 9: *Aduachiel – Strzelec* – kontrola i kierowanie pierwotną prawowitością, sprawiedliwością i równowagą, tj. doskonałą harmonią w całej kosmicznej hierarchii, we wszystkich sferach i na wszystkich płaszczyznach naszego wszechświata, znajduje się w rękach dziewiątego geniusza sfery Jowisza. Mag może zostać przez tego geniusz

poinstruowany w zakresie najwyższej mądrości i najgłębszych tajemnic boskiego prawa, sprawiedliwości i równowagi. Równocześnie Aduachiel uczy go stosować wszystkie prawa wszechświata poprzez magię i kabałę, bez powodowania jakiegokolwiek zakłócenia w jego równowadze.

Fig. 10: *Hanael – Koziorożec* – od zarania czasu, pierwotny pierwiastek karmiczny całej kosmicznej hierarchii na wszystkich planetach i we wszystkich sferach kontrolowany jest przez dziesiątego pierwotnego geniusza sfery Jowisza. Mag interesujący się tą szczególną materią może zostać poinformowany o skutkach karmicznych praw we wszystkich sferach i płaszczyznach oraz dowie się jak, z magicznego kabalistycznego punktu widzenia, pierwotne karmiczne pierwiastki i ich prawa można wykorzystać w różnych sferach.

Fig. 11: *Cambiel* – *Wodnik* – pierwotny pierwiastek krystalizacji, kondensacji i utwardzania w całej kosmicznej hierarchii, w całym naszym wszechświecie, kontrolowany jest przez jedenastego pierwotnego geniusza sfery Jowisza. Co więcej, geniusz ten jest również odpowiedzialny za regularny cykl wszystkich planet, a zatem również za grawitację, siłę grawitacji, moc samego przyciągania. Mag może zostać przez Cambiel poinformowany o wszystkich tajemnicach krystalizacji, nie tylko na naszej planecie, lecz również i na 179

wszystkich innych. Oznacza to z magiczno-kabalistycznego punktu widzenia, że mag zostanie nauczony, poprzez alchemię, magię i kabałę zmieniać pierwiastek zestalania poprzez zmniejszone lub zwiększone wibracje, zależnie od cech substancji, by ostatecznie móc zmienić zwykły kamień w diament i odwrotnie, diament w zwykły kamień, używając tym samym wiedzy nabytej od Cambiel. Co więcej, mag jest instruowany przez tego pierwotnego geniusza w zakresie praw alchemii w ich najsubtelniejszej formie, zwłaszcza w odniesieniu do tak zwanego procesu suchego. Jest on również informowany o praktycznym zastosowaniu grawitacji z magiczno-kabalistycznego punktu widzenia. Jeśli mag sfer tego zechce, może uczynić największy nawet głaz lekkim jak piórko oraz jest w stanie czynić lekkie rzeczy ciężkimi, by żadna siła na ziemi nie była ich w stanie podnieść. Oznacza to, że ten pierwotny geniusz może z łatwością wytłumaczyć magowi każde zagadnienie lewitacji i że zna wiele różnych metod, dzięki którym mag może nabyć te zdolności i z przyjemnością poinformuje o nich maga sfer.

Fig. 12: *Jophaniel* – *Ryby* – pierwotny pierwiastek ewolucji na wszystkich planetach, we wszystkich sferach i na wszystkich płaszczyznach – mentalnej, astralnej i fizycznej – całej kosmicznej hierarchii kontrolowany jest przez dwunastego

pierwotnego geniusza sfery Jowisza. Ten geniusz kieruje rozwojem i dojrzałością we wszystkich sferach i na wszystkich planetach. Trudno jest słowami opisać, czego doświadcza i co zyskuje mag, kiedy kontaktuje się z tym geniuszem. Zostanie on wyposażony w rodzaj głębokiej wiedzy i mądrości, która nie bardzo może być zrozumiana przez intelekt nie wtajemniczonego.

Rozdział 10

Sfera Saturna

Sfera Jowisza nie kończy opisu planetarnego systemu naszego kosmosu. Następną sferą do opisania jest sfera Saturna. Podobnie jak sfera Marsa, jest ona bardzo trudna dla kontaktu i jedynie dobrze wykształcony mag sfer może ośmielić się wejść do niej po przejściu różnych systemów inicjacyjnych u kilku pierwotnych inteligencji i po zdobyciu wielkiego doświadczenia podczas wielu lat mentalnych wędrówek po indywidualnych sferach, a tym samym czując się w nich jak w domu.

Nie każdy człowiek jest wystarczająco silny, by wytrzymać wibracje sfery Saturna, gdyż mają one depresyjną wartość koszmaru. Sfera Saturna jest naprawdę tak zwaną Sferą Karmy. Jej inteligencje z ludzkiego racjonalnego punktu widzenia można uważać za Sędziów wszystkich istot, planet i sfer. Z magiczno-kabalistycznego punktu widzenia, bezpośredni kontakt z jakimkolwiek z tych sędziów nie ma praktycznej wartości. Jeśli jednak mag uważa się za wystarczająco dojrzałego i dobrze zaznajomionego ze sferami, może on spróbować kontaktu również z inteligencjami sfery Saturna. Powstrzymam się jednak od podania jakiegokolwiek opisu indywidualnych inteligencji sfery Saturna, a nawet od wymieniania ich imion i pieczęci, gdyż mogłoby się zdarzyć, że jakiś lekkomyślny człowiek,

bez myślenia o konsekwencjach, ośmieliłby się przywołać istotę Saturna poprzez ewokację. Jeśli osoba w takim przypadku nie jest wystarczająco silna by oprzeć się wibracjom tej inteligencji Saturna, to nie tylko fizyczna, lecz również i astralna śmierć jest nieunikniona. Zatem ogólny opis tej sfery wystarczy dla dojrzałego i mądrego i pomimo krótkiego opisu, będą oni w stanie uzyskać jasny obraz działania sfery Saturna.

Te kilka inteligencji Saturna, które zostały już wymienione w znanych książkach napisanych przez takich autorów jak Agrippa, Khunrath i innych, nie są najwyższymi inteligencjami tej sfery i mają generalnie tylko podrzędny zakres kompetencji w porównaniu w prawdziwymi 180

pierwotnymi inteligencjami sfery Saturna, których jest czterdzieści dziewięć. Znane już inteligencje o imionach Agiel, Arathron, Cassiel, Machatan, Uriel etc., nie mają zatem wielkiej wagi w sferze Saturna i nie są pierwotnymi inteligencjami. Wykazują one jednak określoną skłonność wobec strefy oplatającej ziemię, są przyjaźniejsze dla maga, a tym samym łatwiej się z nimi skontaktować. To, co te inteligencje mogą zaoferować magowi w odniesieniu do magii i kabały, może on poznać dużo lepiej od inteligencji każdej innej sfery planetarnej. Mówię o tym z punktu widzenia własnego doświadczenia i każdy mag jest w stanie samodzielnie odkryć prawdę tych słów.

Na przykład to, co Arathron może zaoferować magowi, może zaoferować każdy z 360

pryncypałów strefy oplatającej ziemię, a mag nie będzie wtedy musiał wędrować do sfery Saturna. Tak samo jest w przypadku Agiel i innych tak zwanych inteligencji sfery Saturna wymienianych w zwyczajnych księgach. Dawno temu, podczas podróży ciałem mentalnym przez sferę

Saturna, osobiście zetknąłem się z Agiel i Arathron i rozmawiałem z nimi, więc przywołuję tutaj osobiste doświadczenie.

Jeśli chodzi o 49 pierwotnych inteligencji sfery Saturna, należy wspomnieć, że są one odpowiedzialne za pierwotny karmiczny pierwiastek wszystkich sfer, zwłaszcza za działania i skuteczność wszystkich negatywnych istot każdej sfery, zaczynając od naszego fizycznego świata. Zgodnie z Boską Opatrznością, pozwalają one na złe skutki negatywnych istot.

Władają one mocami i skutkami pierwiastka destrukcji w całej kosmicznej hierarchii. Pilnują, by sprawiedliwości stało się zadość i – zależnie od aprobaty Boskiej Opatrzności – pozwalają na realizację negatywnych skutków poprzez swoje podporządkowane istoty. Inteligencje Saturna pozwalają na wojny nie tylko na naszej planecie, lecz wszędzie tam, gdzie istnieje miłość i nienawiść; pozwalają negatywnemu pierwiastkowi działać do określonego miejsca i są one tymi, którzy muszą rygorystycznie sądzić ludzi i istoty wszystkich sfer zgodnie z boskim porządkiem i prawowitością. Zatem inteligencje Saturna są uważane za tak zwanych Sędziów i Wykonawców Losu w najwyższym znaczeniu tych słów. Co więcej, decydują one jak długo magowie, którzy weszli w pakt z negatywnymi czy pozytywnymi istotami, muszą pozostawać w mocy tych istot.

Każda pierwotna inteligencja Saturna ma określony zakres mocy: każda włada określoną planetą i określoną sferą. Jeśli mag sfer jest zainteresowany poznaniem zakresu działania któregokolwiek pierwotnego inicjatora sfery Saturna, poznaniem jego wpływu i

podporządkowanej mu planety, to może uzyskać dokładną informację od niższej inteligencji jak Agiel czy Arathron. Z tego co zostało tutaj powiedziane, mag odkryje, że nie musi naprawdę unikać sfery Saturna, lecz będzie mniej zainteresowany kontaktem z jej 49

pierwotnymi inteligencjami. Nie jest przyjemnością widzieć czyny negatywnych istot, czy też obserwować mentalnie, jak są one kontrolowane i karane. Potrzeba do tego silnych nerwów i ogromnej mentalnej nieugiętości. To kończy opis sfery Saturna. Pieczęcie Agiel, Arathron i innych niższych inteligencji sfery Saturna są generalnie znane. Każdy mag będzie uważał, by nie ujawniać imion i pieczęci 49 pierwotnych inteligencji tej sfery przed niedojrzałą osobą i będzie w pełni rozumieć dlaczego powstrzymałem się od podania szczegółów.

Rozdział 11

Sfera Urana i Plutona

Na sferze Saturna opis ogólnej magii sfer został zakończony, tj. hierarchia siedmiu znanych nam sfer została wystarczająco objaśniona. Jednak prawdziwy wtajemniczony, który nauczył

się dowolnie i zgodnie ze swoim życzeniem wędrować swym mentalnym ciałem we

wszechświecie oraz opierać się różnym oscylacjom i wibracjom każdej sfery, odkryje z pewnością, że poza sferą Saturna istnieje wiele innych sfer, które nie mają bezpośredniego wpływu na naszą ziemię, ani też na strefę oplatającą naszą ziemię; przynajmniej nie w takim stopniu, który wart byłby rozważania z punktu widzenia magii i kabały.

Pierwsza sfera warta wymienienia po sferze Saturna to sfera Urana, której mały wpływ dosięga jedynie sfery Księżyca. Jeśli mag zaznajomiony z magią sfer odwiedza sferę Księżyca, będzie w stanie poczuć tam skutki sfery Urana. W strefie oplatającej ziemię ta sfera jest również znana, lecz jej wpływ prawie nie przenika poza sferę Księżyca: zazwyczaj niknie on i kończy się na niej. Ten fakt nie ma oczywiście nic wspólnego z jakąkolwiek astrologiczną interpretacją planety Urana, której nie można rozważać w tym ujęciu. Sfera Urana nie będzie miała żadnego wpływu na strefę oplatającą ziemię i na naszą planetę zanim nie nastąpi następny cykl ewolucji. Niemniej, mag odkryje w sferze Urana inteligencje, które mogą wtajemniczyć go w magię i kabałę makrokosmosu. Podanie tutaj czytelnikowi

jakichkolwiek szczegółów nie jest możliwe, gdyż czas na ich odkrycie jeszcze nie nadszedł.

Jednak warte wspomnienia w tym ujęciu jest to, że prawdziwi wtajemniczeni nazywają właściwą kabałę Językiem Urana, tj. Językiem Kosmicznym. Oznacza to, że magia i kabała oraz ich praktyczne zastosowanie są kontrolowane i kierowane w całym makrokosmosie – tj.

w naszej kosmicznej hierarchii – przez inteligencje sfery Urana w zgodzie z uniwersalnymi prawami. Zatem do inteligencji sfery Urana należy decyzja, do jakiego stopnia każda istota, każda pierwotna inteligencja innych sfer jest w stanie stosować jakikolwiek rodzaj kabały i magii bądź też nauczać magów ich zastosowania.

Mag sfer, który uzyska mocne oparcie w sferze Urana, skontaktuje się z tamtejszymi pierwotnymi inteligencjami i będzie przez nich wtajemniczony w magię i kabałę. Żaden inny wtajemniczony, czy inicjator jakiejkolwiek sfery czy płaszczyzny nie może mu dać nic więcej, gdyż taki mag stał się doskonałym Adeptem, prawdziwym mistrzem, magiem i kabalistą hierarchii. Stał się on mistrzem nie tylko strefy oplatającej ziemię, lecz również wszystkich sfer i królestw. Ten, kto zaszedł tak daleko w magii sfer i ukończył sferę Urana, może sprawiedliwie powiedzieć o sobie, że jest doskonałym Adeptem, który w pełni rozumie, w ludzkim sensie, Księgę Mądrości z jej 78 stronami – kartami Tarota – i doskonale kontroluje jej prawa w mikro- i makrokosmosie. Ja takiemu wtajemniczonemu nie mam nic więcej do zaoferowania.

Z tego krótkiego opisu sfery Urana wtajemniczony ostatecznie zobaczy, jak długa jest droga do doskonałości. To tutaj kończy się nasza hierarchia.

Poza tą sferą istnieje jeszcze jedna, sfera Plutona. Lecz mag, w swoim obecnym stadium rozwoju, nie może z tej sfery niczego uzyskać, gdyż nie będzie ona miała żadnego

wpływu na strefę oplatającą naszą ziemię do tak zwanego Drugiego Dnia Brahmy, następnego cyklu ewolucji. Powierzchnia naszej ziemi będzie wtedy zamieszkana przez zupełnie inną rasę ludzi, którzy będą mieli inny kolor skóry i inne od naszych prawa.

Podczas podróży w ciele mentalnym, poza sferami już wspomnianymi, napotkałem inne, w liczbie około trzydziestu. Lecz te sfery w ich obecnych stanie ewolucji nie mają znaczenia dla nas, ludzi, ani też dla strefy oplatającej naszą ziemię. Nie wchodzą one w zakres mocy naszej hierarchii. Zakres tej książki nie pozwala na jakikolwiek opis tych sfer.

Mag zda sobie sprawę, że poza naszym wszechświatem, naszym makrokosmosem, naszym systemem planetarnym, poza hierarchiami i sferami, które zostały opisane w tej książce, istnieje wiele innych, dużo większych wszechświatów, które stosują się do zupełnie innych 182

mocy, praw i analogii niż nasz makrokosmos. Przedstawienie szczegółowego opisu ich wszystkich byłoby bez przesady niemożliwe.

Rozdział 12

Kontakt z istotami, geniuszami i inteligencjami wszystkich sfer

poprzez wędrówkę mentalną

Ten rozdział nie jest konieczny dla maga sfer. Jednak nie każdy czytelnik będzie w stanie zacząć od razu praktykę tego, co przeczytał w tej książce. Wielu czytelników może najpierw chcieć powiększyć swoją teoretyczną wiedzę. Dla nich ten rozdział będzie służył jako stymulacja dla wzbogacania wiedzy. Moja pierwsza książka, *Wtajemniczenie*

do Hermetyzmu, zawiera dokładne instrukcje dotyczące wędrówki mentalnej. Również eksterioryzacja ciała astralnego, czyli tzw. projekcja ciała astralnego, jest tam omawiana w szczegółach, zarówno dotyczących teorii, jak i praktyki. Mag nie będzie w stanie podróżować ciałem astralnym dalej niż strefa oplatająca ziemię, gdyż astralna matryca złożona jest z substancji elementów, które są w stanie oprzeć się co najwyżej oscylacjom strefy oplatającej ziemię. Zatem mag nie może liczyć, że umieści swoje ciało astralne poza strefą oplatającą ziemię, gdyż jest to niemożliwe. Mag sfer z praktycznym doświadczeniem będzie wiedział, że ciało astralne jest ograniczone przez Boską Opatrzność do praw strefy oplatającej ziemię i że nie może ono złamać tych praw. Co więcej, ciało astralne jest uzależnione od pierwiastka przestrzeni. Mag potwierdzi to przy wizytach w strefie oplatającej ziemię.

Mag może swoim ciałem astralnym wejść do świata elementów i odwiedzać każde miejsce na naszej planecie, czy to na czy pod ziemią; jego astralne ciało jest nawet w stanie opierać się najbardziej subtelnym oscylacjom strefy oplatającej ziemię, lecz wkrótce zda on sobie sprawę z tego, że nie może wyjść dalej niż ta strefa. Jeśli ośmieliłby się opuścić ją swoim ciałem astralnym, podczas gdy ciało fizyczne leżałoby na płaszczyźnie fizycznej, połączone z ciałem astralnym poprzez astralną matrycę, to ten eksperyment zaowocowałby natychmiastowym oddzieleniem się astralnej matrycy i natychmiastową fizyczną śmiercią maga. Bezużyteczne byłyby wtedy próby ożywienia astralnej matrycy, gdyż ciało fizyczne padło by ofiarą elementów. Jeśli, z drugiej strony, zdarzyłoby się tak, że projekcja ciała astralnego udałaby się pomimo fizycznej śmierci maga i że mentalne ciało razem z astralnym siłą wyszłoby poza strefę oplatającą ziemię, to ucierpiałaby matryca mentalna: ciało mentalne oddzieliłoby się od ciała astralnego, które stałoby się ofiarą elementów świata

astralnego, które skonsumowałyby martwe ciało astralne w krótkim czasie. Wtedy byłoby dla maga niemożliwe powrócić do swojego astralnego ciała i jego duch byłby wygnany do sfery właściwej dla jego ostatniego stanu rozwoju. Taki akt przemocy dokonany przez maga zostałby srogo ukarany przez sędziów sfery Saturna.

Podobnym aktem przemocy i katastrofą jest świadome oddzielenie matrycy astralnej od ciała fizycznego czy też mentalnej matrycy od ciała mentalnego, co zostało już określone w Biblii jako „grzech przeciw duchowi”. Prawdziwe znaczenie słów „przeciw duchowi” z

hermetycznego punktu widzenia, znane jest niewielu ludziom. Prawdą jest też, że takie przypadki są rzadkie. Generalnie instynkt zachowawczy jest powodem, dla którego te granice są prawie nigdy nie przekraczane. Co więcej, każdy mag posiada inteligencję działającą jako jego anioł stróż, który ostrzega go w porę o takich karmicznych katastrofach. To wytłumaczenie rzuca trochę światła na tragedię Fausta, która jest jasna dla każdego wtajemniczonego.

Oto kilka faktów w odniesieniu do wędrówki mentalnej: mag sfer nauczył się we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, jak oddzielać swoje ciało mentalne. Na początku niniejszej książki dowiedział się, że praktyka niniejszej treści możliwa jest tylko wtedy, gdy posiada się doskonałe opanowanie rzeczy omówionych w pierwszej książce. Mag nauczył się uwalniać swoje mentalne ciało i wędrować najpierw w mentalnej sferze naszego fizycznego świata. Po wystarczającej praktyce, rozszerzył swoje wizyty o płaszczyznę astralną dokoła naszego fizycznego świata i dopiero wtedy był w stanie odwiedzać swoim mentalnym

ciałem każde miejsce naszego fizycznego świata, w którym chciał przebywać, czy w którym chciał

umieścić swojego ducha. Następnie odwiedzał królestwa elementów, przyjmując do tego celu, poprzez wyobraźnię, kształt istoty elementu, umożliwiając im tym samym widzenie, słyszenie i wyczuwanie go. Odwiedzał on jedno po drugim królestwo gnomów, królestwo rusałek, zwiedzał obszary powietrza z jego sylfidami i ostatecznie przeszedł przez królestwo salamander, by również nad tym królestwem uzyskać kontrolę. Potem mag nauczył się wynosić swoje mentalne ciało na płaszczyzny, przede wszystkim mając pragnienie dostać się do strefy oplatającej ziemię. Po pewnym treningu, jego mentalne ciało wstało w pozycji pionowej i mag zobaczył, że jest przenoszony do tej strefy, zgodnie ze swoim życzeniem.

Po osiągnięciu strefy oplatającej ziemię, której oscylacje mentalne ciało maga udanie wytrzymywało, mag wkrótce został otoczony przez istoty tej strefy. Potem był w stanie poznać, jednego po drugim, pryncypałów strefy oplatającej ziemię, których imiona i pieczęcie zawarte są w tej książce, nawiązując tym samym z nimi kontakt. Zaznajomiły one maga ze wszystkimi faktami odnośnie tej strefy o nauczyły go, jak mógłby się dostać do następnej płaszczyzny, tj. sfery Księżyca. Mag jest w stanie przenieść się do sfery Księżyca bez przewodnika: musi najpierw wpłynąć na swoje ciało mentalne kolorem sfery Księżyca, tj.

zabarwić je kolorem srebrnobiałym, z lekką nutką fioletu. Gdy tylko jego ciało będzie całkowicie zaimpregnowane skumulowanym światłem srebrnobiałego i lekko fioletowego koloru, ponownie jest on wznoszony w pionowej pozycji, tym razem chcąc wędrować do sfery Księżyca. Kiedy pierwszy raz próbuje wznieść się ze strefy oplatającej ziemię do sfery Księżyca, mag będzie miał poczucie wirowania. To uczucie

zawrotów ustanie jednak po kilku razach, tak samo, jak i uczucie nacisku w obszarze splotu słonecznego. Samo wyniesienie jest natychmiastowe: mag od razu znajdzie się w morzu srebrnofioletowego światła i jest już w sferze Księżyca. Jego pragnienie skontaktowania się z tamtejszymi inteligencjami nie pozostanie niespełnione. Jeśli mag w tej zabarwionej na srebrno wibracji zawoła jedną z inteligencji wymienionych w tej książce, to pojawi się ona po chwili. Kontakt jest taki sam, jak w strefie oplatającej ziemię.

Jeśli mag chce, by istota z innej sfery wykonała określoną rzecz, powinien opracować swoje plany jeszcze w strefie oplatającej ziemię i nie powinien przechodzić do określonej sfery bez wystarczającego zastanowienia się nad tą materią. Gdyż podczas swoich początkowych działań jego świadomość zazwyczaj traci swoją niezależność poprzez różną kolorową wibrację sfery. Jedynie poprzez powtarzany kontakt z tą samą istotą, mag przyzwyczai się do nacisku, jakiego doświadcza w tej sferze i jego niezależne myślenie nie będzie już pod jej wpływem w tak dużym stopniu.

Po tym, jak mag doświadczy wszystkich 28 inteligencji sfery Księżyca, stanie się jej całkowitym panem i może wtedy zmieniać jej wpływ w sobie zwiększając albo zmniejszając jej wibracje, by dopasować zakres mocy do istot, z jakimi nawiązuje kontakt.

Podczas swoich pierwszych wizyt w sferze Księżyca, mag zauważy, że jej 28 pierwotnych inteligencji posiada moc radiacji, wewnętrzną ekspansywność, która prawie paraliżuje jego mentalne ciało. Aby wytrzymać ten wpływ, mag musi przybrać wibrację odpowiadającą pierwotnym inteligencjom księżyca. Robi się to poprzez odpowiednią kondensację mocy 184

światła sfery Księżyca podczas, gdy mag jest jeszcze w strefie oplatającej ziemię, gdyż inaczej mag nie będzie mógł skontaktować się z tymi inteligencjami nie obawiając się towarzyszącego im efektu paraliżu.

Jeśli mag dogłębnie zaznajomił się ze sferą Księżyca, podróżuje swoim ciałem mentalnym do następnej sfery, sfery Merkurego, po wcześniejszym wpłynięciu na swoje ciało mentalne w sferze Księżyca żółto-pomarańczowym kolorem oscylacji Merkurego, tj. po wcześniejszym skumulowaniu mocy światła strefy Merkurego. Kontaktuje się wtedy jeden po drugim z indywidualnymi geniuszami strefy Merkurego w ten sam sposób, jak wcześniej robił to z inteligencjami Księżyca. Po powtarzanych wyniesieniach do strefy Merkurego, nie jest konieczne, by mag wchodził do niej przez sferę Księżyca, gdyż może on teraz impregnować swoje ciało mentalne wibracją Merkurego będąc jeszcze w strefie oplatającej ziemię i może bezpośrednio z niej przenieść się do strefy Merkurego. Jeśli uda mu się uzyskać kontakt z przynajmniej trzydziestoma geniuszami tej strefy, jest on w stanie przeprowadzić wyniesienie do strefy Merkurego bezpośrednio z naszego fizycznego świata, tj. poprzez wykonywanie impregnacji kolorem, tj. akumulacji mocy światła wibracji Merkurego dokoła ciała fizycznego; i może on bezpośrednio i natychmiastowo przenieść się do strefy Merkurego, bez używania strefy oplatającej ziemię, czy strefy Księżyca jako stacji przejściowych. Podczas swojego kontaktu z geniuszami strefy Merkurego, mag nie będzie czuł tak silnego efektu paraliżującego ich mocy radiacji, gdyż strefa Merkurego jest w pewien sposób analogiczna do ciała mentalnego, co zostało ukazane w rozdziale zajmującym się kosmiczną hierarchią. Mag nie powinien myśleć o przeniesieniu się do następnej sfery, dopóki nie stał się absolutnym panem tych trzech sfer, tj. strefy oplatającej ziemię, sfery Księżyca i strefy Merkurego.

Powód, dla którego poświęcam tak dużo uwagi tym trzem sferom to, jak już mówiłem, po pierwsze fakt, że strefa oplatająca ziemię ma analogiczne połączenie z ciałem fizycznym, z jego losem; po drugie to, że sfera Księżyca ma podobne połączenie z ciałem astralnym, jego dojrzałością, charakterem, jego równowagą etc.; a po trzecie dlatego, że strefa Merkurego posiada podobne połączenie z ciałem mentalnym.

Strefa Merkurego jest pewnego rodzaju punktem wyjścia dla podróży do wyższych sfer. Mag sfer przeprowadza w niej akumulację mocy światła następnej sfery, sfery Wenus, zanim się do niej przeniesie. Akumulacja mocy światła sfery Wenus musi owocować cudownym

szmaragdowym zielonym kolorem. Jeśli mag nie padnie ofiarą pokus sfery Wenus i stanie się panem miłości, może umieszczać się bezpośrednio w tej sferze z fizycznego świata. Musi jednak przeprowadzić akumulację mocy światła sfery Wenus jeszcze w ciele fizycznym.

To samo ma oczywiście zastosowanie do następnej sfery, sfery Słońca, która jest najtrudniejszą sferą do osiągnięcia, gdyż wszystkie istoty tej sfery mają tak silną akumulację światła, że mag, który nie zapewnił sobie wystarczającej akumulacji mocy światła Słońca, tj.

akumulacji odpowiadającej świecącemu Słońcu, nie może wytrzymać wibracji geniuszy Słońca. Jeśli mag skontaktuje się z geniuszem Słońca nie przygotowawszy się wystarczająco poprzez odpowiednią impregnację światłem swojego ciała mentalnego, to emanująca moc promieni światła odrzuci go z powrotem do fizycznego ciała i w konsekwencji jego mentalna matryca straci swoją równowagę; dysharmonia byłaby nieuniknionym rezultatem. Takie dysharmonie szybko stałyby się oczywiste poprzez

różne towarzyszące skutki w ciele astralnym, czasem nawet w ciele fizycznym. W pewnych okolicznościach mogłoby to zaowocować załamaniem nerwowym. Lecz mogłyby się pojawić również i inne psychiczne niekorzyści. Zatem mag uzna moje ostrzeżenia za absolutnie konieczne i zda sobie sprawę, że nie jest możliwe przeniesienie się do innych sfer bez poznania praw analogii i ich zastosowania oraz bez posiadania głębokiej wiedzy o magii ewokacji.

185

Po uzyskaniu absolutnej kontroli nad sferą Słońca, mag odwiedzi następną sferę Marsa. Aby zapobiec wszelkiemu niebezpieczeństwu, w tej książce zostały podane jedynie imiona, a nie pieczęcie inteligencji tej sfery. Sfera Marsa ma wibracje światła koloru rubinowo-czerwonego. Oznacza to, że akumulacja mocy światła w ciele mentalnym również musi mieć kolor rubinowo-czerwony. Każdy mag, który opanował sferę Słońca, może bez żadnego ryzyka odwiedzać wszystkie sfery, które leżą poza nią, jedna po drugiej, z jednym tylko wyjątkiem: najniebezpieczniejszej sfery Saturna.

Wizyty w sferze Jowisza wykonywane są w ten sam sposób, z wyjątkiem akumulacji mocy światła, której rezultatem musi być kolor błękitno-niebieski.

Jeśli mag chce odwiedzić również sferę Saturna, musi przeprowadzić w ciele mentalnym odpowiednią akumulację mocy światła o kolorze ciemnofioletowym.

Odnośnie sfery Urana, akumulacja mocy światła dla ciała mentalnego musi być zabarwiona na liliowo, a dla wizyt w sferze Plutona, ostatniej znaczącej sferze, musi być zabarwiona na jasnoszaro.

Inne sfery są bezbarwne. Mag, który zaszedł tak daleko i nauczył się wykonywać akumulację mocy światła sfer, może odwiedzać inne planety bez specjalnego kolorowania swojego mentalnego ciała i kontaktować się z żyjącymi tam inteligencjami. Gdy tylko dostanie się w pobliże sfery, którą planuje odwiedzić, poprzez moc transcendentalnego jasnowidzenia, postrzeże kolor tej sfery, będąc tym samym w stanie przeprowadzić odpowiednią akumulację mocy światła we wszechświecie, przed wejściem do niej. Istnieją oscylacje kolorów, których nie można porównać z żadnym z kolorów nam znanych, a zatem nie można ich opisać.

Niemniej, transcendentalne oko widzi je i może przywołać odpowiednią oscylację światła w ciele mentalnym, umożliwiając kontakt z tą sferą i żyjącymi tam istotami.

Ten krótki opis wystarczy dla prawdziwego wtajemniczonego. Szczegóły tego tematu nigdy nie były opublikowane w literaturze hermetycznej i do tej pory niewielu wtajemniczonych jest zaznajomionych z tą wiedzą. Mag sfer, który nauczył się przeprowadzać to wszystko w praktyce, wie, że powyższe rozdziały nie zawierają wymyślonych historii, gdyż jest on w stanie przekonać się o prawdzie kiedy tylko zapragnie. To, co tutaj opisałem, to moje osobiste doświadczenie.

Rozdział 13

Magiczna talizmanologia

W pierwszej części tej książki podana została krótka instrukcja ładowania talizmanów i amuletów, razem ze wskazówkami na jej praktyczne zastosowanie. Wydaje się jednak konieczne przypomnienie tutaj czytelnikowi o kilku instrukcjach, dodając do nich inne, które mogą być dla maga nowe. W tym ostatnim rozdziale zdecydowałem się napisać o

magii talizmanów i o tych szczegółach, które należy rozważyć. Wiele już zostało napisane o talizmanach, a jeszcze więcej można byłoby o nich powiedzieć z hermetycznego punktu widzenia, chociaż muszę tutaj pisać pokrótce z powodów technicznych.

Doświadczony mag zobaczy, że wszystko co dotyczy tego tematu jest znajome i zrozumiałe.

Patrząc na to z hermetycznego punktu widzenia, talizman jest środkiem, medium, czy materialnym kształtem, poprzez który związana może być moc, zdolność, siła, wpływ etc.

Istnieje wiele różnych sposobów na wiązanie takiej mocy. Lecz najpierw kilka słów o talizmanach.

Mag nauczył się kontaktować z istotą, inteligencją, geniuszem etc. Ukazano mu cztery możliwe sposoby: 1) mentalna wędrówka, 2) ewokacja, 3) pasywna komunikacja opisana we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu* w rozdziale zajmującym się spirytyzmem oraz 4) talizmany.

Jeśli chodzi o kształt talizmanu, to może być to kawałek biżuterii, pierścionek, kamyk, amulet, wisiorek etc. Lecz inne formy również mogą zostać wybrane na talizman; te wymienione powyżej są jednakże najczęstszymi. Najprostszym sposobem dla maga jest wykonać talizman samodzielnie, od samego początku, tj. od stanu płynnego jako ciekły metal, do jego ładowania. Jeśli nie jest to możliwe, jeśli magowi brak koniecznych zdolności etc., to może polecić wykonanie talizmanu komuś innemu, lecz tylko w jego podstawowym,

surowym kształcie. Gdy talizman uzyskał zamierzony kształt, mag zaczyna właściwą magię talizmanów wykonując

z niego prawdziwy talizman, prawdziwe medium. Na metalu

grawerowana jest pieczęć inteligencji, z jaką mag chce się skontaktować. Jeśli mag nie może wykonać tego samodzielnie, może to dla niego wykonać sumienny grawer bądź złotnik.

Obiekt, jaki ma być używany jako talizman czy amulet jest teraz gotowy do magicznej impregnacji. Mag przy przygotowywaniu i odpowiednim ładowaniu talizmanu może również, jeśli zechce, wziąć pod uwagę podpis astrologiczny. Bogactwo istniejącej literatury astrologicznej ułatwia pracę z korzystnymi wpływami gwiazd. Przy wyborze metalu na talizman należy wziąć pod uwagę astrologiczną analogię z danych znakiem zodiaku. Skoro znaki zodiaku były również wymieniane w rozdziale zajmującym się hierarchią sfer, łatwo będzie wybrać rodzaj metalu, który jest odpowiedni dla zodiakalnego znaku geniusza wybranego przez maga. Możliwe jest jednak również wybranie metali w analogii do sfer planetarnych.

Najlepszym metalem, jakiego można użyć dla istot, geniuszy i inteligencji wszystkich sfer, jest tak zwane elektro-magicum, stop metali odpowiadający wszystkim planetom, który jest opisany we *Wtajemniczeniu do Hermetyzmu*, w rozdziale zajmującym się kondensatorami fluidów. Taki stop jest najlepszy dla istot strefy oplatającej ziemię i dla istot elementów w ich królestwach. Lecz dla strefy oplatającej ziemię można również użyć drewna bądź ołowiu.

Dla sfery Księżyca i jej 28 inteligencji, do tworzenia talizmanów najlepiej użyć srebra, zgodnie z planetarnymi prawami analogii. Dla:

sfery Merkurego – brąz

sfery Wenus – miedź

sfery Słońca – złoto

sfery Marsa – żelazo

sfery Jowisza – cyna

sfery Saturna – ołów.

Dla innych sfer można użyć cyny bądź srebra. Podane powyżej analogie dotyczące wyboru metali na talizmany, mają naturę ogólną. Brać je pod uwagę powinien jedynie mag, który chce pracować z analogiami astrologicznymi. Dobrze wykształconemu i doświadczonemu magowi generalnie wystarczą dwa rodzaje metalu, tj. będzie on używał złota dla istot o dominującym elektrycznym charakterze i srebra dla istot o magnetycznym charakterze.

Używa obu metali dla istot neutralnych, dla istot, które nie są ani aktywne ani pasywne, czyli nie mają ani elektrycznego ani magnetycznego fluidu. W tym przypadku należy zespawać ze sobą dwa małe krążki równej wielkości, jeden ze złota, drugi ze srebra, by jedna strona talizmanu była ze złota, a druga ze srebra – jeśli talizman ma na przykład kształt wisiorka.

187

Jednak dla dobrego wtajemniczonego i doświadczonego maga sfer, kwestia wyboru właściwego rodzaju metalu ma małe znaczenie. Jest on w stanie udanie impregnować magicznie każdy obiekt inteligencją każdej sfery, gdyż magiczny kontakt i impregnacja obiektu wybranego przez maga, zależy od jego magicznego rozwoju i dojrzałości.

Adepci zazwyczaj mają jeden ulubiony metal, którego używają dla ładowania inteligencjami: używają czystego złota. Lecz nie jest to oczywiście konieczne. Każdy rodzaj

talizmanu o doskonałej magicznej impregnacji działa tak samo, jak wykonany z czystego złota czy klejnotów.

Następną rzeczą, jaką mag musi wykonać, jest magiczna impregnacja talizmanu. Jest to najważniejsza praca przy ładowaniu talizmanu, gdyż właśnie poprzez ten akt talizman staje się stosownym narzędziem do kontaktowania się z istotą czy inteligencją wybraną przez maga. Poniżej mag znajdzie opis procedury wykonywania magicznej impregnacji.

Po wybraniu istoty, geniusza czy inteligencji, która wydaje się odpowiadać celom maga ze względu na swoje magiczne czy inne właściwości – najlepiej jest zacząć od istoty strefy oplatającej ziemię – i po wygrawerowaniu jej pieczęci na metalu wybranym do tego celu, mag musi poprzez cztery elementy uwolnić talizman od wszystkich niekorzystnych wpływów, które mentalnie się z nim związały, gdy był materialnie formowany w określony kształt. Jest to dokonywane poprzez kilkukrotne umieszczenie talizmanu nad płonącą świecą,

wyobrażając, że ogień wypala, tj. niszczy wszystkie negatywne wpływy. Co więcej, talizman należy zanurzyć w szklance wypełnionej czystą wodą, gdzie ma pozostać przez cały dzień, a mag będzie się wtedy koncentrował na życzeniu, że woda wyciągnie z niego wszystkie złe wpływy. Następnego dnia mag wyciąga talizman z wody, wylewając ją z wyobrażonym życzeniem, że wszystkie niekorzystne wpływy popłyną razem z nią. Teraz mag macha talizmanem w powietrzu w ruchu okrężnym, koncentrując się na wyobrażeniu, że również element powietrza zabiera z talizmanu wszystkie negatywne wpływy. Następnie mag umieszcza garść ziemi na kawałku papierowego filtra i po umieszczeniu w niej talizmanu, zawija papier, by mógł trzymać go w dłoni. Teraz musi się on skoncentrować na idei,

że również element ziemi, który teraz otacza talizman, wyrwie z niego wszystkie negatywne wpływy, które mogą się go jeszcze trzymać. Po tym, jak mag koncentrował się wystarczająco głęboko i doszedł do przekonania, że ostatnie niekorzystne wpływy zostały wyciągnięte z talizmanu poprzez element ziemi, wyjmuje on talizman z ziemi, czyści go kawałkiem materiału, który nie był wcześniej do niczego innego używany i zawija go w kawałek ciemnofioletowego jedwabiu. Papier i ziemia używana do tej operacji muszą być następnie zakopane w miejscu, które nie jest łatwo dostępne. Podczas tej procedury, z hermetycznego punktu widzenia, talizman został przy pomocy elementów oczyszczony: oznacza to, że żaden element nie trzyma się talizmanu, a tym samym, żaden element nie wpłynie na jego naładowanie.

Jeśli mag chce załączyć aspekty astrologiczne, będzie trzymał talizman w ciemnofioletowym jedwabiu, aż nadejdzie astrologiczna godzina. Kiedy ta godzina nadejdzie, przeprowadzi on ładowanie talizmanu. Ponownie nakreśli wyrytą pieczęć nową igłą, koncentrują się na życzeniu, że poprzez to przerysowanie umieszcza on uwagę istoty w obiekcie. Podczas tej procedury, mag może powtarzać w koło imię danej inteligencji i wyobrażać sobie, że inteligencja przenosi w tym momencie swój wpływ na talizman. Fizyczne przygotowania, wyrażone hermetycznie jako nawiązanie kontaktu, zostało zakończone; pierwszy krok magicznej impregnacji został wykonany. Teraz istnieje wiele możliwości naładowania.

188

Najskuteczniejszym sposobem ładowania jest ewokacja, tj. poprzez odpowiedni rytuał

przywołanie inteligencji przed magiczny okrąg i poproszenie jej o zatwierdzenie talizmanu leżącego w bądź przed magicznym okręgiem, tj. o złożenie osobie noszącej talizman obietnicy swojej pomocy w każdym czasie. Jeśli inteligencja złoży obietnicę uczynienia tej przysługi osobie, która będzie nosiła talizman, mag osiągnął to, co chciał i talizman został

tym samym naładowany. Mag musi się jednak przed użyciem upewnić, że zrobił wszystko, co inteligencja mu zaleciła. Gdyż inteligencja może na przykład powziąć środki ostrożności prosząc osobę noszącą talizman o wykonywanie nim codziennie jakiegoś rytuału,

wypowiadanie określonej formuły nad talizmanem, kreślenie nim pewnych znaków,

wymienianie pewnych imion koniecznych dla utrzymania talizmanu czy też utrzymywać określonych rzeczy w tajemnicy etc.

Jeśli wszystko co konieczne zostało wzięte pod uwagę przy ładowaniu talizmanu, osoba, która go nosi może osiągnąć z nim takie same efekty, jak gdyby miała osobisty kontakt z daną istotą poprzez mentalną wędrówkę czy ewokację. Powyższy sposób ładowania talizmanu jest jedną z najskuteczniejszych metod impregnacji talizmanu dla kontaktowania się z określoną inteligencją. Lecz zazwyczaj zdarza się, że dana inteligencja – przy użyciu tej formy kontaktowania się z nią – jedynie wysyła swoje sługi do związania się z talizmanem i to ich imiona wyjawiane są osobie noszącej talizman. Pożądane efekty są potem wywoływane ilekroć wymówione zostanie ich imię bądź kiedy zostanie dany określony ustalony wcześniej znak.

Inny sposób impregnowania talizmanu jest następujący: kontakt z inteligencją jest nawiązywany poprzez powtarzane wyobrażanie jej jakości; mag musi koncentrować te jakości w metalu, musi on pamiętać, że w tym przypadku trzeba wziąć pod rozwagę czas, przestrzeń i skutki. Ta metoda impregnacji koniecznie wymaga od maga niewzruszalnej pewności i co więcej, musi on posiadać wystarczającą magiczną moc by zmusić inteligencję do wykonywania jego woli, tj. do wywoływania określonych skutków.

Inną możliwością jest przeprowadzenie impregnacji przy pomocy rytuału. Jest to

wykonywane poprzez narysowanie talizmanem w powietrzu pieczęci inteligencji,

koncentrując się na realizacji skutków, jakie mają być wywołane. Kabalista jednak jest świadom faktu, że taki rytuał musiałby zostać powtórzony co najmniej 462 razy, zanim nawiązany zostanie pożądany kontakt i talizman naprawdę stanie się magicznie efektywny.

Następną metodą impregnacji jest tak zwane ładowanie magicznymi woltami używając do tego celu elektromagnetycznego fluidu. Wolt, po jego stworzeniu, ładowany jest

elektromagnetycznym fluidem. Jakości danej inteligencji są koncentrowane w środku woltu przy pomocy wyobraźni, niewzruszalnej pewności i pewnej mocy i są tak kondensowane poprzez powtarzane działanie, że metal talizmanu absorbuje wolt. Kiedy proces ładowania woltem jest powtarzany, mag musi koncentrować się na życzeniu, że dana inteligencja jest połączona z tym konkretnym woltem i że będzie przez niego wywoływała określone

przyczyny w świecie akashy, a z nimi pożądane skutki.

Istnieje jeszcze inny sposób ładowania talizmanu: magią seksualną. Lecz by uniknąć wszelkiego nadużycia, nie omówię tutaj tej metody. Mag, który został wtajemniczony w wysokie tajemnice i dla którego wszystko jest czyste i święte, bez wątpienia będzie wiedział

jak plus i minus kobiety i mężczyzny może zostać użyty dla magicznej impregnacji talizmanu przy pomocy woltów.

Metoda kabalistyczna jest ostatnim sposobem impregnacji talizmanu. Mag, który został

wtajemniczony w kabałę, może posłużyć się tą metodą. Wymawia on kabalistycznie imię 189

danej inteligencji nad talizmanem, który został przygotowany do naładowania. Poprzez to działanie jakości inteligencji są przenoszone w talizman.

Szczegóły takiego magicznego kabalistycznego ładowania talizmanu będą znane każdemu wtajemniczonemu, który wykonywał wszystkie instrukcje do tego miejsca i który nauczył się kontaktować z każdą inteligencją, niezależnie od jej sfery, o ile nauczył się kabały od określonych istot.

Moja trzecia książka zatytułowana *Klucz do prawdziwej kabały* poda jednak czytelnikowi szczegóły w tym zakresie. To kończy temat impregnacji i ładowania talizmanów i podstawę magii talizmanów. Dojrzałemu czytelnikowi wystarczą te informacje, a dla niedojrzałych ta nauka pozostanie tajemnicą.

Epilog

Niniejszym prezentuję czytelnikowi, praktykowi i początkującemu magowi sfer moje drugie dzieło. Ta praca w zrozumiały sposób opisuje praktykę drugiej karty Tarota.

Wielokrotnie powtarzałem i podkreślałem, że mógłbym napisać każdy rozdział dużo bardziej szczegółowo, lecz nie było to możliwe z powodów czysto technicznych. Jednak każdy, kto nabył konieczną dojrzałość poprzez sumienne studiowanie i pilną praktykę na podstawie mojej pierwszej książki, *Wtajemniczenie do Hermetyzmu*, ten odkryje, że to co napisałem w tej pracy jest absolutnie wystarczające dla dalszej praktyki. Dojrzały mag, poprzez kontakt z

indywidualnymi inteligencjami wspomnianych sfer czy to poprzez wędrówkę mentalną czy ewokację, otrzymuje możliwość osiągnięcia najwyższego szczytu w magii i kabale, jeśli jako swojego inicjatora wybierze odpowiednią inteligencję, geniusza czy istotę, która mu odpowiada i jeśli będzie pracował zgodnie z jej instrukcjami i praktykami, które są mu powierzane. Oczywiście mag nie będzie ograniczać się tylko do jednej inteligencji, lecz będzie podróżować mentalnie przez wszystkie sfery i będzie poznawał je również poprzez ewokację.

Z głębi mojego serca gratuluję każdemu magowi sfer, który na podstawie tej książki praktycznie przeszedł przez wszystkie sfery, opanowując ich moce i ustanawiając kontakty.

Przebył on znaczny odcinek drogi do doskonałości. Wielką satysfakcją jest dla mnie również pomoc tym czytelnikom, którzy obecnie są zainteresowani jedynie teorią, gdyż znacznie zwiększyli oni swoją teoretyczną wiedzę poprzez czytanie mojej pracy. Zatem każdy czytelnik, każdy teoretyk, a przede wszystkim każdy zainteresowany tajną wiedzą, dojdzie do przekonania, że magia, a szczególnie magia sfer nie jest czarownictwem, lecz najwyższą osiągalną wiedzą, przewyższającą wszystkie inne intelektualne nauki i będącą prawdziwą koroną mądrości.

Ci, którzy nie są dojrzali, a tym samym nie mogą objąć teoretycznie, a co dopiero praktycznie, tej wysokiej wiedzy, będą przynajmniej świadomi swojego braku dojrzałości i powstrzymają się od wszelkiej krytyki.

Moje drugie dzieło całkowicie spełniło swój cel, nawet jeśli tylko kilku ziemskim osobom dane jest praktycznie skończyć wszystkie zadania przedstawione w tej książce.

W tym miejscu chciałbym podziękować wydawcy za udostępnienie tej pracy szerszemu gronu. Moje książki są podręcznikami i nie należą do rodzaju literatury, który jest czytany raz, a potem pokrywa się kurzem w bibliotekach i na półkach. Zamiast tego, wszystkie moje 190

książki służą jako przewodniki i pomoce na nadchodzące wieki, by pomóc tym, którzy osiągnęli poziom dojrzałości dla hermetyzmu i wysokiego rozwoju w magii. Z czasem miliony ludzi będą podążały metodami nauki zawartymi w tych książkach i będą wykonywać je praktycznie, by promować swój własny rozwój i stale dążyć do doskonałości.

Franz Bardon

CZĘŚĆ III

ILUSTRACJE

Ilustracje

193

1. Istoty czterech elementów

194



01. Pyrhum

02. Aphtiph

03. Orudu

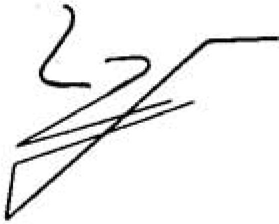
04. Itumo

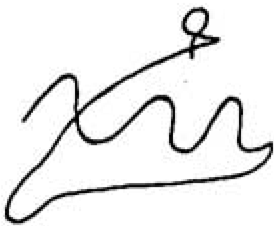
05. Coroman

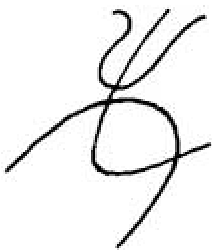
06. Tapheth

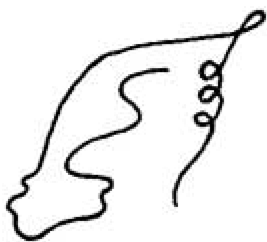
195













07. Oriman

08. Amtophul

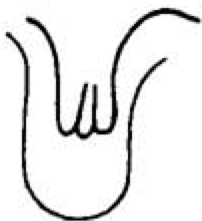
09. Amasol

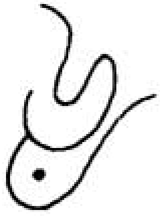
10. Ardiphne

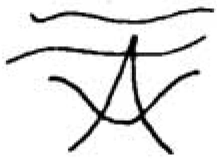
11. Isaphil

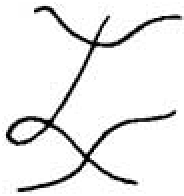
12. Amue

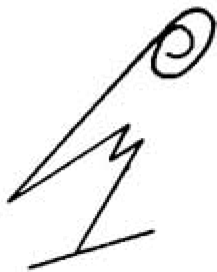
196

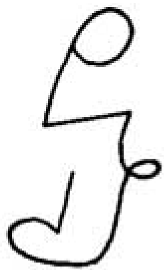












13. Aposto

14. Ermot

15. Osipeh

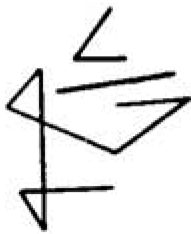
16. Istiphul

17. Mentifil

18. Ordaphne

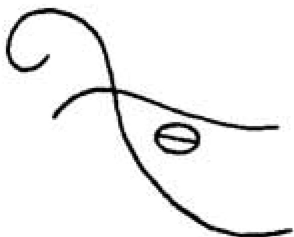
197

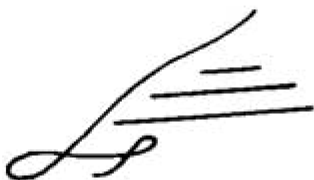




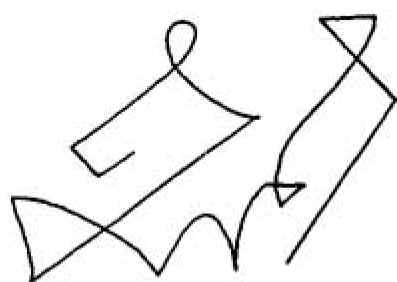








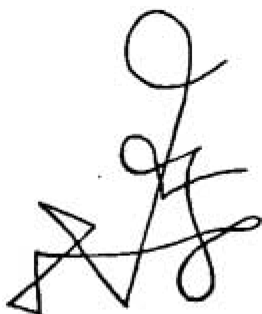
19. Orova
20. Idurah
21. Musar
22. Necas
23. Erami
24. Andimo

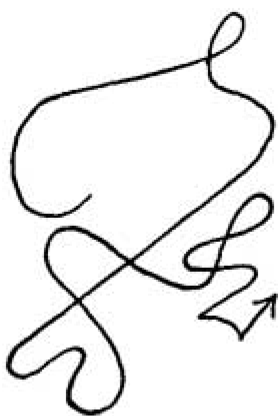












25. Parahim

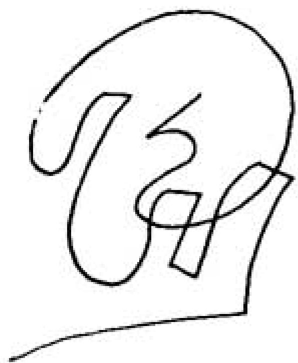
26. Apilki

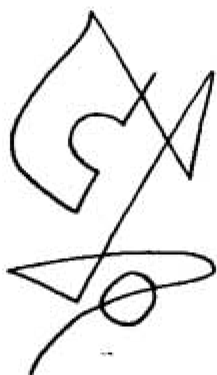
27. Erkeya

28. Dalep

29. Capisi

30. Drisophi





31. Glisi

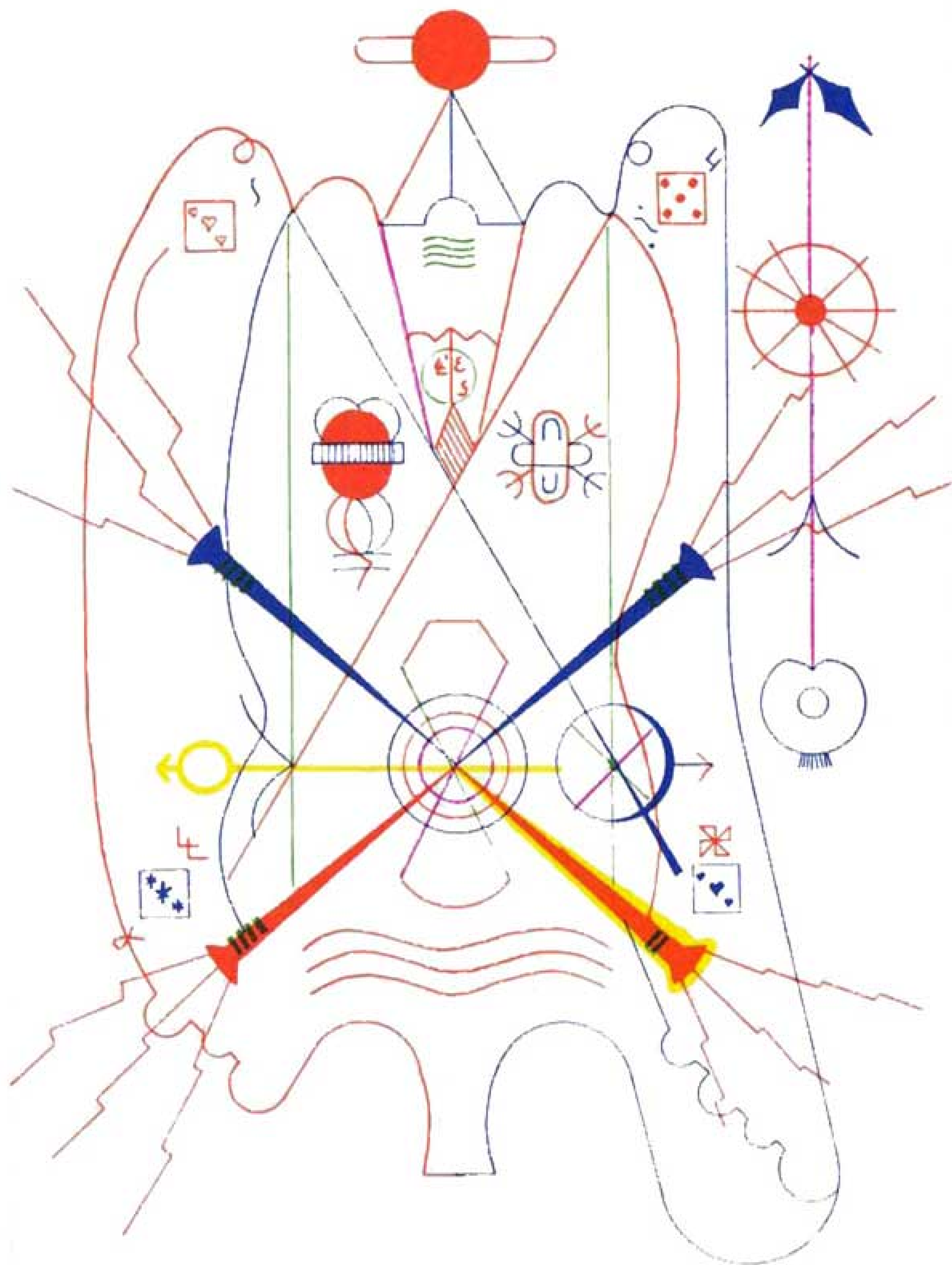
32. Cargoste

200

2. Niektóre z oryginalnych inteligencji strefy

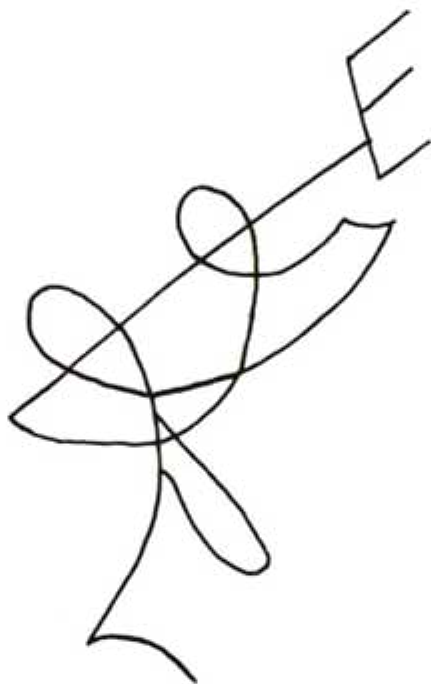
otaczającej ziemię

201



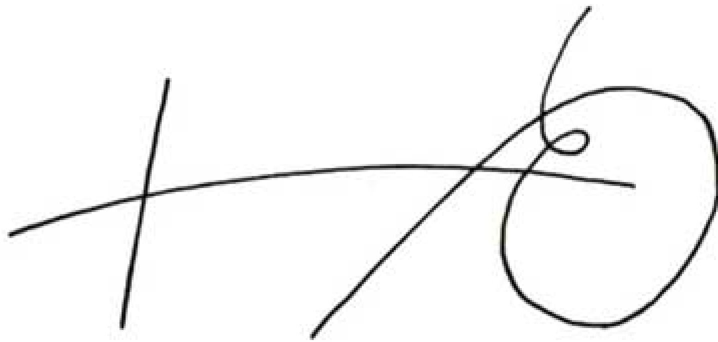
001. Aschmunadai

202



קלרט

♄ ♊



002. Aladiah

003. Kolorom

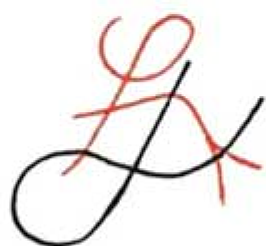
004. Gibora

203

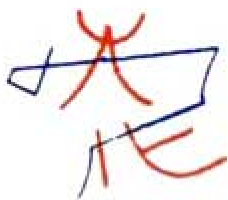












005. Siilla

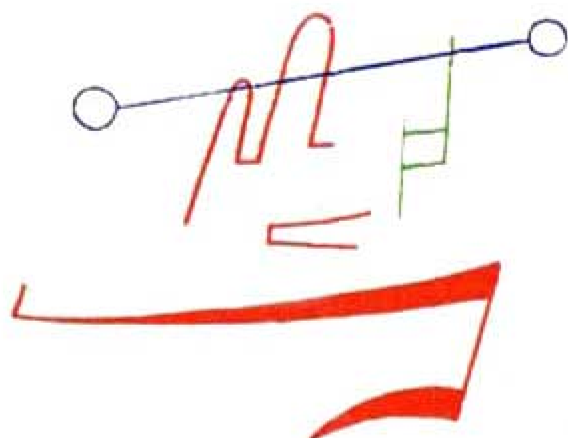
006. Lilitha

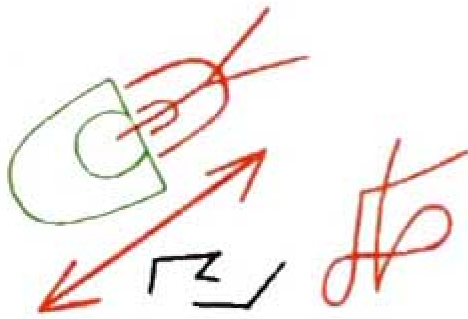
007. Asamarc

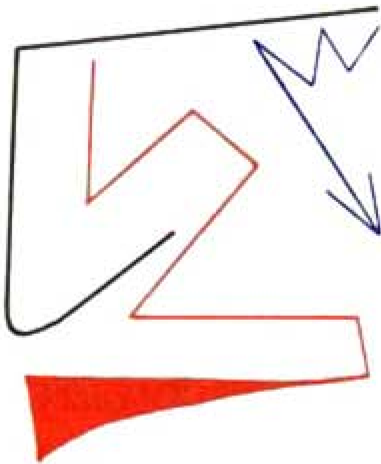
008. Aschmunadai

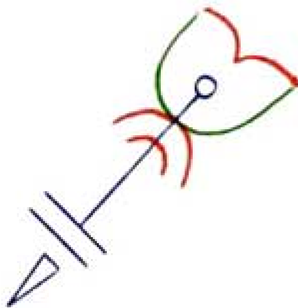
009. Emuel

010. Ubiveh









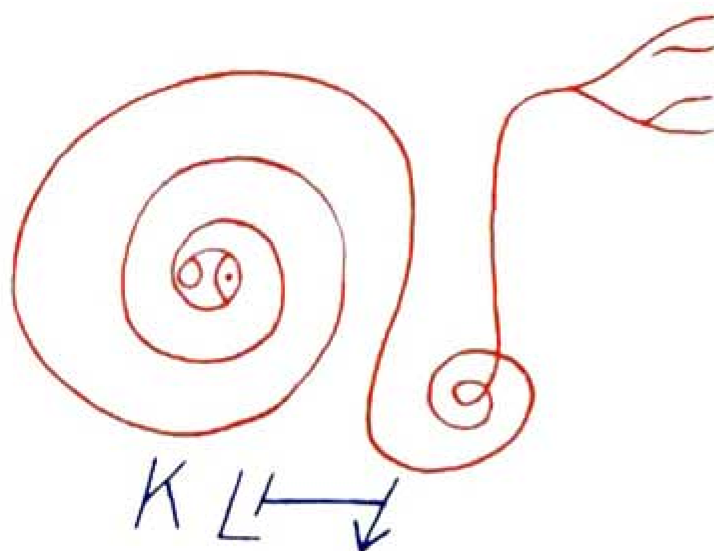
011. Asael

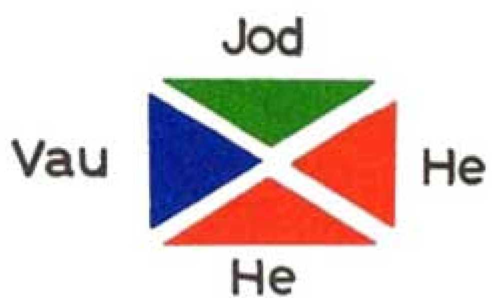
012. Gojel

013. Armiel

014. Amuthim

205







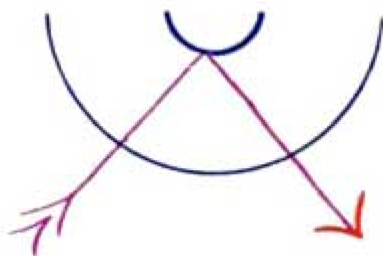


015. Coel

016. Ihvh

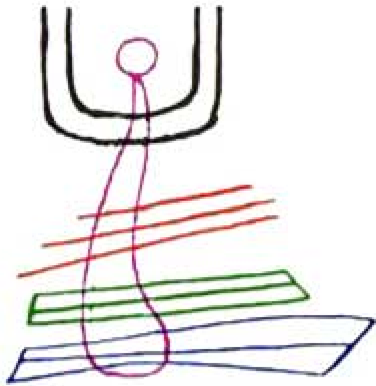
017. Aeoiu

018. Juoea







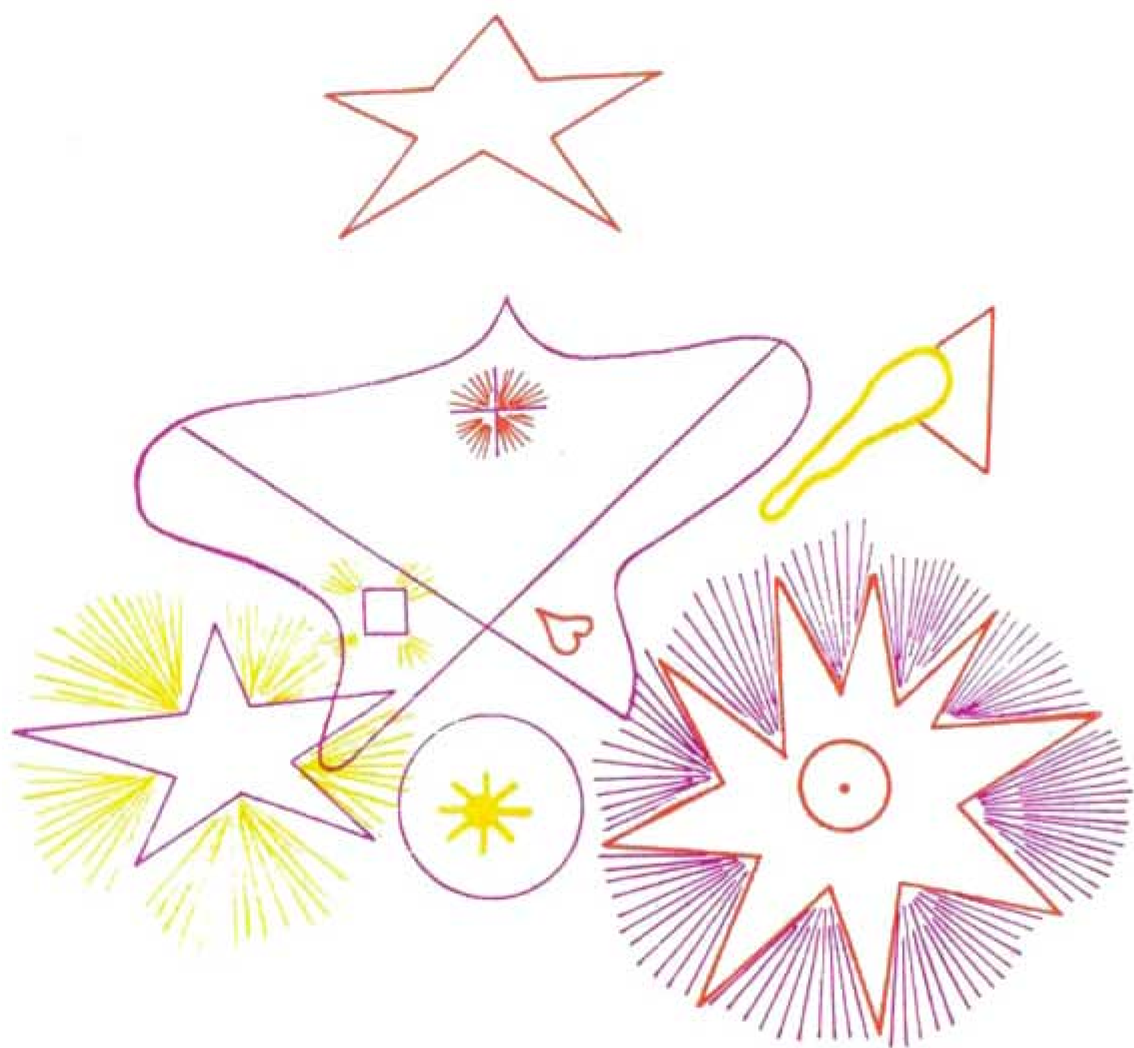


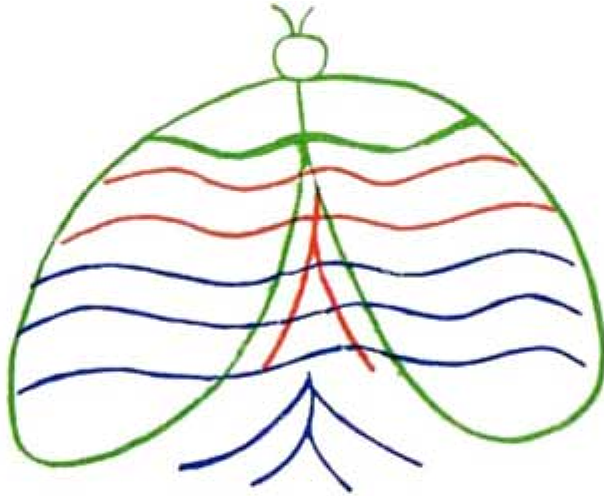
019. Nahum

020. Immicat

021. Osrail

022. Ados





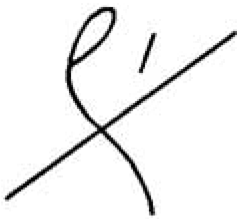
023. Sata-pessajah

024 Laosa

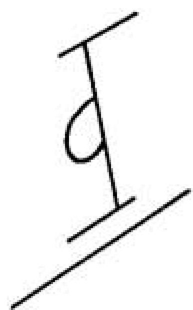
208

3. 360 pryncypałów strefy oplatającej Ziemię

209



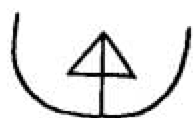




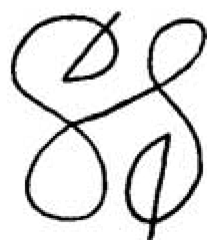
♈



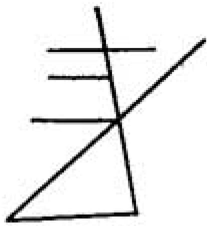
♈



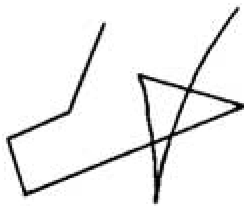
♈



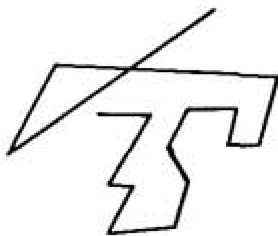
♈



♈



♈



♈

025. Morech

029. Aspadit

1°

5°

030. Nascela

026. Malacha

6°

2°

031. Opollogon

027. Ecdulon

7°

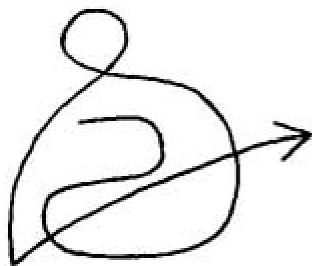
3°

028. Lurchi

4°

032. Ramara

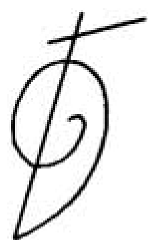
8°







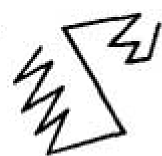




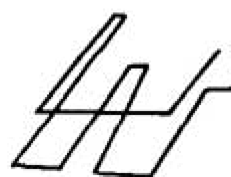
♈



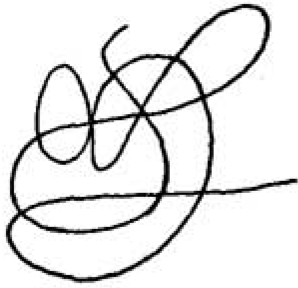
♈



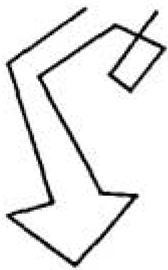
♈



♈









037. Opilon

13°

033. Anamil

9°

038. Jrachro

14°

034. Tabori

10°

039. Golog

035. Igigi

15°

11°

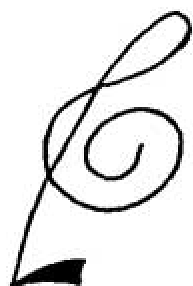
040. Argilo

036. Bialode

16°

12°

211



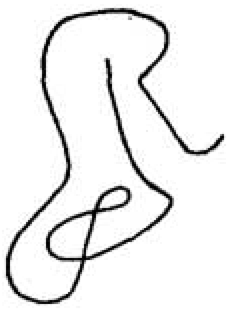
♈



♈



♈





















045. Oromonas

21°

041. Barnel

17°

046. Bekaro

042. Sernpolo

22°

18°

047. Belifares

23°

043. Hyris

19°

048. Nadele

24°

044. Hahadu

20°

212

































053. Secabmi

049. Yromus

29°

25°

054. Calacha

050. Hadcu

30°

26°

055. Serap

1°

051. Balachman

27°

056. Molabeda

052. Jugula

2°

28°

213

































057. Manmes

3°

061. Carubot

7°

058. Faluna

4°

062. Jajaregi

8°

059. Nasi

5°

063. Orienel

9°

060. Conioli

064. Concario

6°

10°





























065. Dosom

11°

069. Jromoni

15°

066. Galago

12°

070. Tardoe

16°

067. Paguldez

13°

071. Ubarim

068. Pafessa

17°

14°

215

































076. Hyla

072. Magelucha

22°

18°

077. Camalo

073. Chadail

23°

19°

078. Baalto

074. Charagi

24°

20°

075. Hagos

079. Camarion

21°

25°

216

































080. Amalomi

084. Sapassani

26°

30°

081. Gagison

27°

085. Proxones

1°

082. Carahami

28°

086. Yparcha

2°

083. Calamos

087. Obedoman

29°

3°























∏



∏



∏

088. Padidi

092. Golema

4°

8°

089. Peralit

5°

093. Timiran

9°

090. Isnirki

6°

094. Golemi

10°

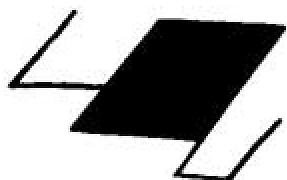
091. Morilon

7°

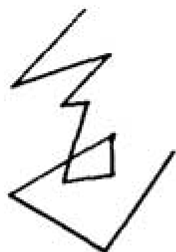
095. Darachin

11°

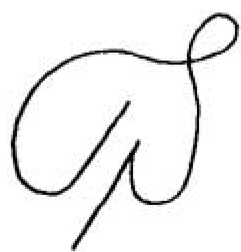
218



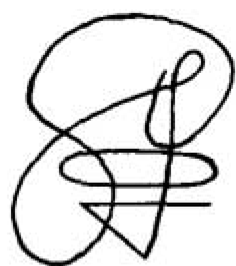
II



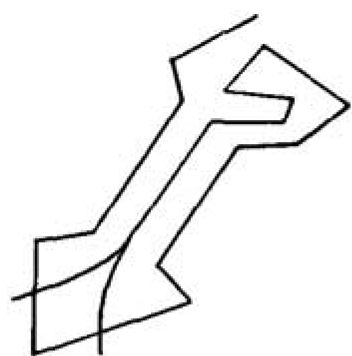
II



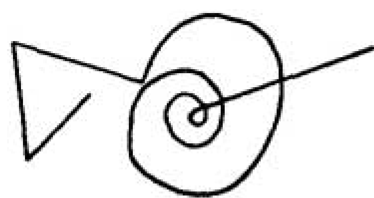
II



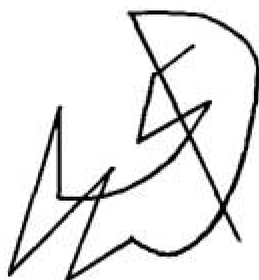
II



II



♊



♊



♊

096. Bagoloni

12°

100. Cepacha

16°

097. Paschy

13°

101. Urgivoh

17°

098. Amami

14°

102. Amagestol

18°

099. Pigios

15°

103. Debam

19°

219

































104. Kolani

108. Ygarimi

20°

24°

105. Mimosah

109. Jamaih

21°

25°

106. Eneki

110. Bilifo

22°

26°

107. Corilon

23°

111. Mafalach

27°





































116. Nudatoni

2°

112. Kaflesi

28°

117. Nachil

3°

113. Sibolas

29°

118. Helali

4°

114. Seneol

30°

119. Emfalion

5°

115. Nablum

120. Pliroki

1°

6°

221

































121. Losimon

125. Horomor

7°

11°

122. Kiliki

8°

126. Tmako

12°

123. Oramos

9°

127. Nimalon

13°

124. Tarato

10°

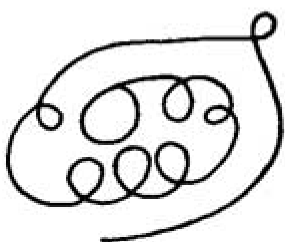
128. Camalo

14°

222

































133. Abagrion

129. Nimtrix

19°

15°

130. Kalote

134. Kibigili

16°

20°

135. Arakuson

131. Ysquiron

21°

17°

136. Maggio

132. Sikesti

22°

18°

223

































137. Dirilisin

141. Zagol

23°

27°

138. Akahimo

24°

142. Mennolika

28°

139. Aragor

25°

143. Forfasan

29°

140. Granona

26°

144. Charonthona

30°

224

































145. Kosem

149. Paruch

1°

5°

150. Aslotama

146. Methaera

6°

2°

151. Kagaros

7°

147. Jvar

3°

152. Romasara

8°

148. Mahra

4°

































157. Horog

13°

153. Anemalon

9°

158. Texai

154. Tabbata

14°

10°

155. Ahahbon

159. Herich

11°

15°

160. Ychniag

156. Akanejonaho

16°

12°

226

































165. Rimog

161. Odac

21°

17°

166. Abbetira

22°

162. Mechebbera

18°

167. Eralicarison

23°

163. Paschan

19°

164. Corocona

168. Golopa

20°

24°

































169. Jgakys

25°

173. Andrachor

29°

170. Pagalusta

26°

174. Carona

30°

171. Ichdison

27°

175. Peresch

1°

172. Takarosa

176. Bruahi

28°

2°

228

































177. Moschel

3°

181. Ygilon

7°

178. Raschea

182. Alpaso

4°

8°

179. Girmil

5°

183. Kirek

9°

180. Zagriona

6°

184. Buriuh

10°

































185. Yraganon

189. Akirgi

11°

15°

186. Argaro

12°

190. Basanola

16°

187. Algebol

13°

191. Rotor

17°

188. Karasa

14°

192. Tigrapho

18°

230





























193. Cobel

19°

197. Elipinon

23°

194. Hipogo

20°

198. Naniroa

24°

195. Iserag

21°

199. Olaski

196. Breffeo

25°

22°

231























204. Regerio

200. Hyrmiua

30°

26°

205. Thirana

1°

201. Sumuram

27°

206. Apollyon

2°

202. Astolitu

28°

207. Peekah

3°

203. Notiser

208. Nogah

29°

4°

232

































209. Tolet

213. Batamabub

5°

9°

214. Omana

210. Parmasa

10°

6°

215. Lagiros

11°

211. Gesegos

7°

212. Soteri

216. Afrei

8°

12°

233

































217. Rigolon

13°

221. Arator

17°

218. Riquita

14°

222. Malata

18°

219. Tapum

15°

223. Arioth

19°

220. Nachero

16°

224. Agikus

20°

234

































229. Haiamon

225. Cheikaseph

25°

21°

230. Canali

226. Ornion

26°

22°

227. Gariniranus

231. Aglasis

23°

27°

228. Istaroth

24°

232. Merki

28°

235

































237. Hasperim

233. Filakon

29°

3°

238. Adae

4°

234. Megalogi

30°

239. Helmis

5°

235. Aluph

1°

240. Sarasi

6°

236. Schaluah

2°

236

































241. Ugefor

7°

245. Eralier

11°

242. Amillee

246. Sagara

8°

12°

243. Ranar

247. Trasorim

9°

13°

244. Caraschi

248. Schulego

10°

14°

237

























249. Hipolopos

252. Tagora

15°

18°

253. Panari

250. Natolisa

19°

16°

254. Nagar

251. Butharusch

20°

17°

238

























255. Kofan

258. Tedea

21°

24°

256. Schaluach

22°

259. Semechle

25°

257. Sipillipis

23°

260. Radina

26°

239

























264. Irmano

261. Hachamel

30°

27°

265. Neschamah

1°

262. Anadi

28°

266. Myrmo

2°

263. Horasul

29°

240





























267. Kathim

271. Asoreg

3°

7°

268. Erimites

4°

272. Ramage

8°

269. Asinel

5°

273. Namalon

9°

270. Geriola

6°

























277. Elason

13°

274. Dimurga

10°

278. Giria

275. Golog

14°

11°

276. Ugali

279. Hosun

12°

15°

242

























280. Mesah

283. Caboneton

16°

19°

281. Herkinon

284. Echagi

17°

20°

282. Petuno

285. Batirunos

18°

21°

243

























286. Hillaro

289. Alosom

22°

25°

290. Gezero

287. Ergomion

26°

23°

291. Agasoly

288. Ikon

27°

24°

244

























292. Ekore

295. Milon

28°

1°

296. Melamo

2°

293. Saris

29°

297. Porphora

3°

294. Elami

30°

245

























301. Paruchu

298. Trapi

7°

4°

299. Jonion

302. Pormatho

5°

8°

303. Ampholion

300. Afolono

9°

6°





























307. Trisacha

13°

304. Kogid

10°

308. Afimo

14°

305. Cemiel

11°

309. Garses

15°

306. Erimihala

310. Masadu

12°

16°

247

































315. Cochaly

311. Arabim

21°

17°

316. Ybario

312. Amia

22°

18°

317. Lotifar

23°

313. Kamual

19°

318. Kama

24°

314. Parachmo

20°

248

























319. Segosel

322. Rosora

25°

28°

320. Sarsiee

323. Ekorim

26°

29°

321. Kiliosa

27°

324. Ramgisa

30°

249

























328. Naga

4°

325. Frasis

1°

329. Asturel

5°

326. Pother

2°

330. Liriell

6°

327. Badet

3°

























331. Siges

7°

334. Panfodra

10°

332. Metosee

8°

335. Hagus

11°

333. Abusis

9°

336. Hatuny

12°

251

























337. Gagolchon

340. Capipa

13°

16°

338. Bafa

14°

341. Koreh

17°

339. Ugirpon

15°

342. Somi

18°

252

























343. Erytar

346. Altono

19°

22°

344. Kosirma

20°

346. Chimirgu

23°

345. Jenuri

21°

348. Arisaka

24°

253

























352. Negani

349. Boreb

28°

25°

353. Nelion

29°

350. Soesma

26°

354. Sirigilis

351. Ebaron

30°

27°

254

























355. Haja

1°

358. Echami

4°

356. Schad

2°

359. Flabison

5°

357. Kohen

3°

360. Alagill

6°

























361. Atherom

364. Siria

7°

10°

362. Porascho

365. Vollman

8°

11°

363. Egention

9°

366. Hagomi

12°





























367. Klorecha

13°

371. Forsteton

17°

368. Baroa

14°

372. Lotogi

18°

369. Gomognu

15°

373. Nearah

370. Fermetu

19°

16°

257

























377. Kaerlesa

374. Dagio

23°

20°

378. Bileka

375. Nephasser

24°

21°

379. Ugolog

25°

376. Armefia

22°

258





















380. Tmiti

26°

383. Ylemis

29°

381. Zalones

27°

384. Boria

30°

382. Cigila

28°

259

4. Inteligencje sfery Księżyca

260

















01. Ebvap

05. Amzhere

06. Emchede

02. Emtircheyud

07. Emrudue

03. Ezhesekis

08. Eneye

04. Emvatibe

261

















09. Emzhebyp

13. Emcheba

10. Emnymar

14. Ezhobar

15. Emnepe

11. Ebvep

16. Echotasa

12. Emkebpe

262

















21. Etamrezh

17. Emzhom

22. Rivatim

18. Emzhit

23. Liteviche

19. Ezheme

24. Zhevekiyev

20. Etsacheye

263









27. Emzhabe

25. Lavemezhu

28. Emzher

26. Empebyn

264

5. Geniusze sfery Merkurego

265









01. Vehuiah

1° - 5°

1° - 5°

02. Jeliel

6° - 10°

6° - 10°

266









03. Sitael

11° - 15°

11° - 15°

04. Elemiah

16° - 20°

16° - 20°

267









05. Mahasiah

21° - 25°

21° - 25°

06. Lehahel

26° - 30°

26° - 30°

268









07. Achaiah

31° - 35°

1° - 5°

08. Kahetel

36° - 40°

6° - 10°

269









09. Aziel

41° - 45°

11° - 15°

10. Aladiah

46° - 50°

16° - 20°

270









11. Lauviah

51° - 55°

21° - 25°

12. Hahaiah

56° - 60°

26° - 30°

271









13. Jezael

61° - 65°

1° - 5°

14. Mebahel

66° - 70°

6° - 10°

272









15. Hariel

71° - 75°

11° - 15°

16. Hakamiah

76° - 80°

16° - 20°

273









17. Lanoiah

81° - 85°

21° - 25°

18. Kaliel

86° - 90°

26° - 30°

274









19. Leuviah

91° - 95°

1° - 5°

20. Pahaliah

96° - 100°

6° - 10°

275









21. Nelekael

101° - 105°

11° - 15°

22. Jeiaiel

106° - 110°

16° - 20°

276









23. Melahel

111° - 115°

21° - 25°

24. Hahuiah

116° - 120°

26° - 30°

277









25. Nith-haiah

121° - 125°

1° - 5°

26. Haaiah

126° - 130°

6° - 10°

278









27. Jerathel

131° - 135°

11° - 15°

28. Seeiah

136° - 140°

16° - 20°

279









29. Reiiel

141° - 145°

21° - 25°

30. Omael

146° - 150°

26° - 30°

280









31. Lekabel

151° - 155°

1° - 5°

32. Vasariah

156° - 160°

6° - 10°

281









33. Jehuiah

161° - 165°

11° - 15°

34. Lehahiah

166° - 170°

16° - 20°









35. Kevakiah

171° - 175°

21° - 25°

36. Menadel

176° - 180°

26° - 30°









37. Aniel

181° - 185°

1° - 5°

38. Haamiah

186° - 190°

6° - 10°









39. Rehael

191° - 195°

11° - 15°

40. Ieiazel

196° - 200°

16° - 20°









41. Hahahel

201° - 205°

21° - 25°

42. Mikael

206° - 210°

26° - 30°

286









43. Veubiah

211° - 215°

1° - 5°

44. Ielahiah

216° - 220°

6° - 10°

287









45. Sealiah

221° - 225°

11° - 15°

46. Ariel

226° - 230°

16° - 20°

288









47. Asaliah

231° - 235°

21° - 25°

48. Mihael

236° - 240°

26° - 30°

289









49. Vehuel

241° - 245°

1° - 5°

50. Daniel

246° - 250°

6° - 10°

290









51. Hahasiah

251° - 255°

11° - 15°

52. Imamiah

256° - 260°

16° - 20°

291









53. Nanael

261° - 265°

21° - 25°

54. Nithael

266° - 270°

26° - 30°

292









55. Mebaiah

271° - 275°

1° - 5°

56. Poiel

276° - 280°

6° - 10°

293









57. Nemamiah

281° - 285°

11° - 15°

58. Jeialel

286° - 290°

16° - 20°

294









59. Harahel

291° - 295°

21° - 25°

60. Mizrael

296° - 300°

26° - 30°

295









61. Umabel

301° - 305°

1° - 5°

62. Jah-hel

306° - 310°

6° - 10°

296









63. Anianuel

311° - 315°

11° - 15°

64. Mehiel

316° - 320°

16° - 20°

297









65. Damabiah

321° - 325°

21° - 25°

66. Manakel

326° - 330°

26° - 30°

298









67. Eiaiel

331° - 335°

1° - 5°

68. Habuiah

336° - 340°

6° - 10°

299









69. Rochel

341° - 345°

11° - 15°

70. Jabamiah

346° - 350°

16° - 20°

300









71. Haiel

351° - 355°

21° - 25°

72. Mumiah

356° - 360°

26° - 30°

301

6. Inteligencje sfery Wenus

302



































01. Omah

05. Osphe

1° - 4°

17° - 20°

02. Odujo

5° - 8°

06. Orif

21° - 24°

03. Obideh

9° - 12°

07. Obaneh

25° - 28°

04. Onami

13° - 16°

08. Odumi

29°

- 2°

303

































09. Orula

13. Ogieh

3° - 6°

19° - 22°

10. Osoa

7° - 10°

14. Obche

23° - 26°

11. Owina

11° - 14°

15. Otra

27° - 30°

12. Obata

16. Alam

15° - 18°

1° - 4°

304



































21. Achadiel

21° - 24°

17. Agum

5° - 8°

22. Adimil

25° - 28°

18. Albadi

9° - 12°

23. Aser

19. Aogum

29°

- 2°

13° - 16°

24. Aahum

3° - 6°

20. Acolom

17° - 20°

305

































25. Acho

7° - 10°

29. Astoph

23° - 26°

26. Arohim

11° - 14°

30. Aosid

27° - 30°

27. Ardho

15° - 18°

31. Iseh

1° - 4°

28. Asam

32. Isodeh

19° - 22°

5° - 8°











































38. Ismee

33. Idmuh

29°

- 2°

9° - 12°

34. Irumiah

39. Inea

13° - 16°

3° - 6°

35. Idea

17° - 20°

40. Ihom

7° - 10°

36. Idovi

21° - 24°

41. Iomi

11° - 14°

37. Isill

25° - 28°

42. Ibladi

15° - 18°





































47. Oposah

43. Idioh

5° - 8°

19° - 22°

48. Odlo

9° - 12°

44. Ischoa

23° - 26°

49. Olo

13° - 16°

45. Igea

27° - 30°

50. Odedo

17° - 20°

46. Orro

1° - 4°

51. Omo

21° - 24°

308







































52. Osaso

25° - 28°

57. Ohoah

15° - 18°

53. Ogego

29°

- 2°

58. Ocher

19° - 22°

54. Okaf

3° - 6°

59. Otlur

23° - 26°

55. Ofmir

7° - 10°

60. Ogileh

27° - 30°

56. Otuo

11° - 14°

309



































65. Gesa

61. Gega

17° - 20°

1° - 4°

66. Geswi

21° - 24°

62. Gema

5° - 8°

67. Godeah

25° - 28°

63. Gegega

9° - 12°

68. Guru

29°

- 2°

64. Garieh

13° - 16°

310

































73. Gescheh

69. Gomah

19° - 22°

3° - 6°

74. Gehela

23° - 26°

70. Goldro

7° - 10°

75. Gercha

27° - 30°

71. Gesdri

11° - 14°

76. Purol

1° - 4°

72. Gesoah

15° - 18°

311







































81. Pliseh

21° - 24°

77. Podme

5° - 8°

82. Padcheh

25° - 28°

78. Podumar

9° - 12°

83. Pehel

29°

- 2°

84. Pomanp

79. Pirr

3° - 6°

13° - 16°

85. Pitofil

7° - 10°

80. Puer

17° - 20°

312





















86. Pirmen

11° - 14°

89. Pidioeh

23° - 26°

87. Piomal

15° - 18°

90. Pimel

27° - 30°

88. Piseph

19° - 22°

313

7. Geniusze sfery Słońca

314













































06. Emedetz

01. Emnasut

11° - 18°

1° - 8°

07. Kesbetz

02. Lubech

19° - 26°

9° - 16°

08. Emayisa

03. Teras

27°

- 4°

17° - 24°

09. Emvetas

04. Dubezh

5° - 12°

25°

- 2°

05. Amser

10. Bunam

3° - 10°

13° - 20°

315













































11. Serytz

16. Wybalap

21° - 28°

1° - 8°

12. Wybiol

17. Tzizhet

29°

- 6°

9° - 16°

13. Lubuyil

18. Dabetz

7° - 14°

17° - 24°

14. Geler

19. Banamol

15° - 22°

25°

- 2°

15. Wybitzis

23° - 30°

20. Emuyir

3° - 10°

316













































21. Dukeb

26. Ebytziril

11° - 18°

21° - 28°

27. Lhomtab

22. Emtzel

29°

- 6°

19° - 26°

28. Tzybayol

23. Tasar

7° - 14°

27°

- 4°

29. Gena

15° - 22°

24. Fusradu

5° - 12°

30. Kasreyobu

23° - 30°

25. Firul

13° - 20°

317













































36. Gane

31. Etzybet

11° - 18°

1° - 8°

37. Emtub

32. Balem

19° - 26°

9° - 16°

38. Erab

27°

- 4°

33. Belemche

17° - 24°

39. Tybolyr

5° - 12°

34. Aresut

25°

- 2°

40. Chibys

35. Tinas

13° - 20°

3° - 10°

318























44. Ezhabsab

41. Selhube

15° - 22°

21° - 28°

45. Debytzet

42. Levem

23° - 30°

29°

- 6°

43. Vasat

7° - 14°

7. Geniusze sfery Jowisza













01. Malchjdael

1° - 30°

20.III - 18.IV

02. Asmodel

31° - 60°

19.IV - 18.V

321













03. Ambriel

61° - 90°

19.V - 17.VI

04. Murjel

91° - 120°

18.VI - 17.VII

322













05. Verchiel

121° - 150°

18.VII - 17.VIII

06. Hamaliel

151° - 180°

18.VIII - 15.IX

323







07. Zuriel

181° - 210°

16.IX - 15.X

324







08. Carbiel

211° - 240°

16.X - 14.XI

325







09. Aduachiel

241° - 270°

15.XI - 14.XII

326







10. Hanael

271° - 300°

15.XII - 13.I

327







11. Cambiel

301° - 330°

14.I - 12.II

328







12. Jophaniel

331° - 360°

13.II - 19.III

329

Document Outline